TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

本期推荐攻略：九龙风水传(PS)

新世纪福音战士II (SS)



METAL GEAR

机种：PS　类型：ACT　厂商：KONAMI　媒体：CD-ROM

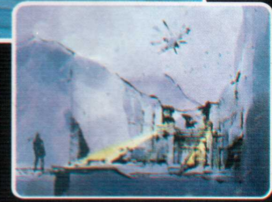


←本游戏的男主角SOLID SNAKE。



←这就是危机四伏的核兵器保存库。





→建筑结构相当复杂，随时有可能与敌人遭遇。

←威力強大的武器，敌人难逃生路。

21世纪初，阿拉斯加……。核兵器库（解体所）被恐怖分子所占据，他们威胁说：“核武器已在我的控制中，在24小时内如不按我的要求办，我便会开始核攻击！”数千枚的核弹头一触即发，人类再次面临毁灭的危机。在这种情况下，SOLID SNAKE接受了有史以来最艰巨的使命一单独潜入核兵器保存库，与那些被称作FOX-HOUND的恐怖分子做殊死的周旋。

以上便是KONAMI最新大型动作游戏《METAL GEAR》的故事背景，以前本刊曾做过介绍，此次我们将一些新图片登出，令广大玩家先睹为快！

→小心呀，敌人围上来了。

←门后是哪里呢?

→用轻机枪射杀拦路的敌人，扫清障碍。

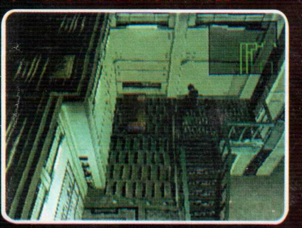




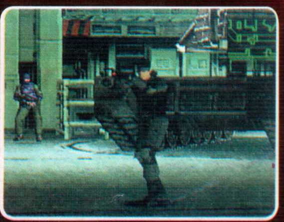
↑主人公手持超现代化的武器前进。

←带上夜视镜后，黑暗中的物体一目了然。

↓面前的箱子中会有什么物品呢?



↓画面效果绝佳，比《生化危机》似乎更胜一筹。





本期最令人兴奋的莫过于有奖问卷调查结果的公布，一百名幸运读者已产生并且近日便可收到奖品，恭喜！

随着与广大玩友接触的加深，我们日益感觉到读者的关怀爱护之情是多么的深切和诚挚。在来信中，在电话里每每能听到他们发自内心的话语，或赞扬，或责备，编辑们从中受益匪浅，杂志能有今天的成绩应该说最大的功臣是读者。

本刊新设的栏目在玩家中反响不错，尤其是“日文教室”和“名作大家谈”。“撷梦园”的来稿逐渐丰富，而象本期《GAME 国的 CLAMP 君》这种富于知识性和趣味性的文章以后也会陆续登场！

《电子游戏与电脑游戏’96 典藏本》热销已有两个月，编辑部在汲取成功的经验之余，重点会放在对失误和偏差的总结上，争取在 97 年把更多更好的电玩书刊奉献给广大玩家。

本刊编辑部

现代电子技术

（月刊）1997年第5期　（总第84期）1997年5月15日出版

电子游戏与电脑游戏

目录·目录·目录·目录·目录·目录

☆精品资讯

☆超攻略道场

☆游戏名品

☆纵横四海

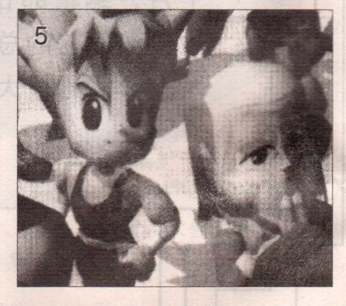
☆特　稿

☆电脑宝岛

☆广　告

主编　张忠智
执行主编　张建军
策划总监　冠文
责任编辑　KING
美术编辑　陈世杰
编辑　陕西电子杂志社
西安小寨纬二街西段8号
邮编　710061
北京电脑工作室　海淀区花园东路8号中区1号楼262室(48分箱)邮编100083
咨询电话：(010)62045118－02

出版　陕西省电子技术情报站
国内统一刊号：CN61－1224/TN
国际标准刊号：ISSN 1004－373X
印刷：西安新华印刷厂
发行　陕西电子杂志社发行部发行
邮局发行代号　52－126
广告登记证号　陕工商广字01－036号
定价　6.50元



本期刊标

当您集齐十二期刊标并将它们拼在一起寄回本社时，便有机会参加九八年一月的大抽奖活动。

详情请看本期广告

致读者： 本刊与四通国际贸易公司共同举办的有奖问卷调查活动已经圆满结束，详情请见68页。另外，“王者之书”因故暂停一期，下回会有更精彩的内容奉献给读者。

九七年好戏连台
编辑部将有新行动——

为了响应广大读者的强烈要求,也为能配合近期佳作频传的游戏市场,本刊编辑部将推出一个形式新颖、内容超强的游戏权威系列工具丛书——

《电子游戏最新指南与攻略》!

本书分为两部分,"指南"会对最新电子游戏的内容及系统做全方位的立体介绍,并附有编者的评价;"攻略"亦以"多"、"新"、"全"、"快"为宗旨,覆盖面广,详尽充实。

《电子游戏最新指南与攻略》着重的是实用性,不仅可弥补《'96典藏本》和期刊的不足,而且在内容和质量上又有了长足的进步。另外,本书除配有精美的彩页外,仍将附送大幅游戏海报!

百分之百的魅力值=百分之百的满足感

你买了没有!不要错过,快来参与,机会就在眼前!

集刊标 中大奖

为酬谢广大读者的厚爱与支持,本刊自97年1月起将举行"集刊标、中大奖"的抽奖活动。刊标的位置是在每期杂志目录页的右下角,请读者将其剪下妥善保存,至97年12月只要读者集齐1-12月的所有标刊,并按要求(具体要求本刊会在12月号杂志上向读者说明)寄至北京电脑工作室,便有机会获得大奖。

特等奖:一名　多媒体586电脑
一等奖:一名　多媒体486电脑
二等奖:三名　世嘉土星或索尼PS
三等奖:五名　超级任天堂16位机
参予奖:一百名　原版电脑光盘1张(套)
幸运奖:五千名《电子游戏与电脑游戏'97典藏本》

二十万元大派送!
好运在等待着你!

数风流人物,还看今朝!
九七年

暑期笔会

自本刊面市以来,不少才华横溢的作者将他们辛勤创作的文章寄来,令我们与广大读者从中受益匪浅。他们用行动说明了闯关族多得是才子、才女,他们的文字丰赡华美,一样可令人从中汲取吸识,获得乐趣!基于以上原因,本刊决定于97年8月举行盛大的笔会,邀请部分作者来北京相聚,届时大家闻名已久的许多作者及本刊编辑将全体亮相,与诸君青梅煮酒,论天下英雄!

方法如下:自本刊96年7月号起至97年7月止,凡曾在本刊发表过文章的作者都会有机会,由本刊编辑部从中选出12名,另外再从所有曾给本刊来信的读者中抽取3名,合计15人。本刊编辑部将负责往返车票,在京食宿及组织各种丰富多彩的活动。

好了,所有想一展才华的朋友注意了,快将你们的大作寄来,让我们在97年灿烂的夏季在北京相会!

新闻·新闻·新闻·新闻·新闻·新闻

NEWS OF GAME'S WORLD

责编：KING



'97 东京玩具展隆重开幕

3月19日～3月25日，东京台场国际展示场，召开了'97东京玩具大展。

由日本玩具国际协会召开的这一盛会，此回已是第36届，参加的企业包括来自共10个国家的213家，所展示的产品超过35000种，是该展会历史上规模最大的。

展会上，"樱花大战"、"电脑战机"、"福音战士"等作品为题材的各种新游戏、新玩具受到广泛关注。



SEGA与BANDAI合并计划的最新消息

3月18日，SEGA与BANPRESTO共同召开了"超级机器人大战F"的新闻发布会，这次的新作中，年代设定与"第4次"的时间相同，加入了"传说巨神"、"GUN BASTER"等几部新作的角色，尤其受人关注的是，因为这是与取得了"新世纪EVA"GAME化专卖权的SEGA合作，所以将出现真嗣、绫波等角色及所乘机体。

另外，SEGA与BANDAI合并公司的名称，由原先的"SEGA BANDAI INTERTAIMENT"改为"SEGA BANDAI"。



"樱花大战"主题演唱会?!将于今夏召开！

在"恶魔战士"之后，樱花大战"也将成为动画，而在今年夏天，这一作品将召开主题演唱会！舞台制作总指挥由广井王子担任。



本次演唱会预定于7月19～21日三天召开，地点在新宿厚生年金会馆。演唱会的标题名为"SAKURA大战歌谣SHOW·帝国歌剧团(花组)特别公演《爱是宝石(あいゅえに)》"，游戏中为角色配音的演员如横山智佐、田中真弓等均会身穿角色的服装而登场。

"我从小孩时，便一直有投身于演剧领域的理想，这点借"樱花大战"而实现，真是很感动。我也由作为一名观众而来到实际舞台上。"广井王子如是说。





电影版《心跳纪念品》进入制作

3月23日，东映公司在本社召开记者招待会，宣布预定于8月公映《心跳纪念品》的影片。并且宣布女主角藤崎诗织的人选已经决定。

在征寻角色人选时，应征诗织一角的竞争者多达1万3千余人，在其中脱颖而出的，是来自奈良的中学2年级学生呗石一惠。



电影由富士电视、东映、KONAMI联手制作，预定5月份可完成，希望在中国的朋友也有机会看到。





广播“火星物语”成为 RPG 了！

3 月 26 日，在东京都文化放送台召开了记者招待会，广井王子、横山智佐、千叶繁等广播剧“火星物语”的导演和主要演员出席了招待会。

这次发布会的主要内容，主要是发表将该剧 RPG 化的决定，它将成为 POLYGON 游戏而在 PS 上登场。千叶繁、横山智佐、水玉萤之巫等人仍与广播剧一样为相同角色配音，而游戏的创作指导，当然还是广井王子。





◀阵容真是十分强大呀，看来《火星物语》又将是一款相当出色的 RPG 游戏。

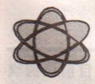


VR 战士 3 全国大会开幕！

日前，SEGA 宣布其业务用格斗游戏“VR 战士 3”的全国大会“JAVA TEA BATTLE 甲子园 KING OF VIRTUA FIGHTER3”将于 6 月底开幕。

这是今年 2 月曾举行的全国大会的延续，预选赛为无差别、女性两组，在各地的 SEGA 系统娱乐中心约 500 家，6 月 30 日 ~ 7 月 6 日，各店决出代表后再集合至东京，参加 7 月 27 日的决赛，预计共 80 人会进入 27 日的冠军决逐。





SS 同 PS 都会推出《龙与地下城》

以前曾收到消息说 SS 上会推出 CAPCOM 的街机大作《龙与地下城》，但时至今日仍没有画面公布。最近却听说 PS 将同 SS 一起于今年 8 月推出《龙与地下城合集》，内容可能会是 1 代与 2 代的混合版。



ASC Ⅱ 的 GAME CONTEST 表彰式召开

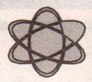
3 月 25 日，由 ASCII 主办，“第 2 届 ASCII INTERTAIMENT SOFT WARE CONTEST”表彰式隆重召开。

这一活动是为发掘育成优秀游戏设计人员而设立的，其审查软件用的是《RPG 工具 2 代》。在 3741 份应征作品中，最优秀奖获得者是一位小学 6 年级的学生，并当场颁发了奖金 500 万日元。









SONY 反击任天堂，美国日本一齐降价

PS 宣布将美版机由 199 美元降至 150 美元(左右)后，又在 3 月 14 日公布日版 PS 也将降为 14800 日元。而任天堂方面在宣布日版 N64 降价后不久，亦宣布美版 N64 由 199 美元降至 150 美元。和 SONY 的作法相比，两者只是先后不同，但其美日版主机同时降价的战略却如出一辙，双方的次世代之争又上升了一级。

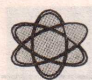
另一方面，SEGA 面对 SONY 和任天堂的降价测略直到现在还没有重大的决定公布，看来尚无明确对策。《日本经济新闻》曾报导 SEGA 将于 97 年将产量控制到 300 ~ 400 万枚，虽然此消息 SEGA 方面没有正式承认，但其实也没有否认，在面对降价大战的情况下，SS 的未来难言乐观。



《真说侍魂》一再延期

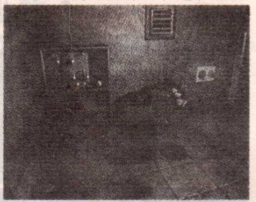
受玩家期待的《真说侍魂》的 PS 和 SS 版又一次宣布延期发售，从原定的 4 月 25 日变为 6 月 27 日，而且 NEO · GEO 版的发售也改为此日，从去年 SNK 公司宣布发售此游戏至今已有一年的时间，但愿不会再有延期的事情发生。





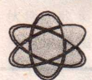
SS版《生化危机2》将会与PS版同时推出？

各位玩家想必已经知道SS版的《生化危机》即将推出，但在2月18日东京都中心区举行的“《生化危机》战略记者发表会”上CAPCOM公司的代表表示：“SS版的《生化危机2》已在制作之中，而且希望能在冬天与PS版同时发售。”在SS版的1代中，是加入了一些为2代所设计的伏笔，相比之下PS版在此方面便要比SS版略逊。



据开发者声称，SS版与PS版的2代内容基本相同，虽然可能会因机种的硬体特性而有些微的差异，但肯定能令玩者满意。



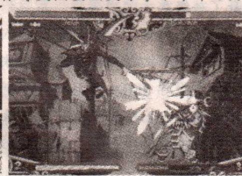


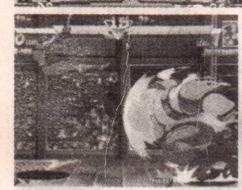
《恶魔救世主》今冬将于家用机上登场

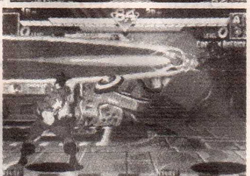
在东京街机展上大出风头的CAPCOM之“恶魔”系列第3作——《恶魔救世主》已决定于今冬推出家用机版，本作的街机尚未正式推出，没想到移植版的发售日便已公布，实在是令人喜出望外！

据称，CAPCOM还会将大作《美国漫画英雄》于今年6月









在SS和PS上同时发售。此外，《街头霸王EX》已决定只移植到PS上，这当然是出于对PS处理3D机能比较优秀这一特点，相对而言由SS独占《街头霸王对X MAN》则是基于SS的2D优势。



PS也能看VCD

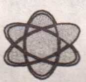
SCE在3月4日宣布，拥有VCD再生机能的亚洲版PS“SCPH－5903”，将于3月中旬在香港、新加波、泰国及马来西亚等地区发售。采用白色机体的这一新机种，在香港的价格为2580港币，在VCD机能外，各项性能均与现行机种（SCPH－5003）相同。据SCE公司的人员表示，要在今年6月底前将该型机的销量达到10000台以上。



名作《伊苏》将在SS上登场

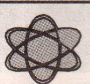
当年在PC－ENGINE上享有盛名的动作RPG《伊苏》系列，将会重现于世嘉SS上。日本VICTOR和日本FALCOM(这公司一向以开发电脑为主）已决定合作，推出SS版的《FALCOM CLASSICS》，看名字已知道这是将FALCOM的经典旧作重新再出的作品。

这个《FALCOM CLASSICS》会收录FALCOM三个PC－ENGINE动作RPG名作，包括《DRAGON SLAYER》、《ZANADOU》以及最出名的《伊苏》等。这个SS版画面将会有所修改，音效方面亦会加强，此外亦会增加重新调整过地图及难易度的新模式，令到玩过的玩家也能找到新乐趣。



街机作品TOP TEN

1.VR战士3 厂商：SEGA 类型：ACT	6.街头霸月EX 厂商：CAPCOM 类型：ACT
2.电脑战机 厂商：SEGA 类型：ACT	7.侍魂·天草降临 厂商：SNK 类型：ACT
3.铁拳3 厂商：NAMCO 类型：ACT	8.泡泡方块SUN 厂商：CONPAIL 类型：PUZ
4.街头霸王Ⅲ 厂商：CAPCOM 类型：ACT	9.东京大战争 厂商：SEGA 类型：STG
5.RB饿狼SPECIAL 厂商：SNK 类型：ACT	10.X－MEN对街头霸王 厂商：CAPCOM 类型：ACT



有奖问卷调查活动圆满结束

本刊与四通公司共同举行的有奖问卷调查活动目前已圆满结束，本次活动得到了各界玩家的热情支持，收到寄回的问卷共达22074份。四通公司总经理宋敬文、付总经理吴雷出席了抽奖仪式，一百名幸运读者已经产生，他(她)们将获得由四通公司赞助提供的SS原版CD一张，奖品将于近日寄出。

日本 GAME 热作排行榜

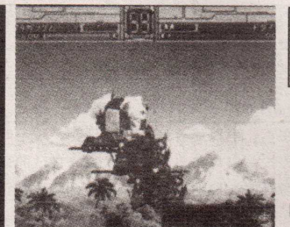
4月18日发布 TOP TEN TOP TEN

1

最终幻想Ⅳ

机种：PS
类型：RPG
厂商：SQUARE

2



SD 高达世纪

机种：PS
类型：SLG
厂商：BANDAI

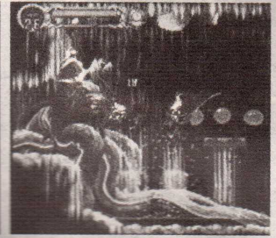
3



武士道之刃

机种：PS
类型：ACT
厂商：SQUARE

4



恶魔城X

机种：PS
类型：ACT
厂商：KONAMI





最终幻想Ⅶ

机种：PS
类型：RPG
厂商：SQUARE

6

I·Q 大挑战

机种：PS
类型：PUZ
厂商：SCEI

7

口袋妖怪

机种：GB
类型：RPG
厂商：任天堂





实况棒球3'97春季版

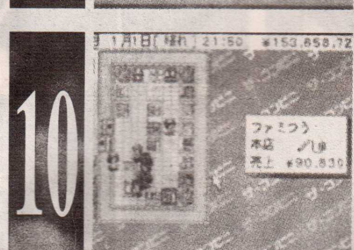
机种：SFC
类型：SPG
厂商：KONAMI





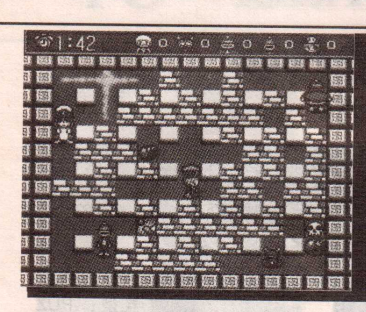
ADVANCED WORLD WAR

机种：SS
类型：SLG
厂商：SEGA



连锁商店

机种：SS
类型：SLG
厂商：HUMAN



超级炸弹人V



超级任天堂上的最新作！

厂商：HUDSON
类型：ACT
容量：24M
发售中

著名而历史悠久的系列动作游戏BOMBER MAN，在超任上推出第五集啦！各方面都会有哪些变化呢？

首先，这次的作品在剧情模式上较之以往所下的功夫增加了数倍，设计了多种流种与结局，虽然，最终目标一定将BOSS特罗林打倒，粉碎他的野心，但是要经历的路线和战斗有可能完全不同。为了对应种种分支，所设计的版面多达一百个。

存储进度

游戏中可以将每次所玩到的版面记录在上次的基础上储存起来，而达成百分之百完美结局的宏伟目标。

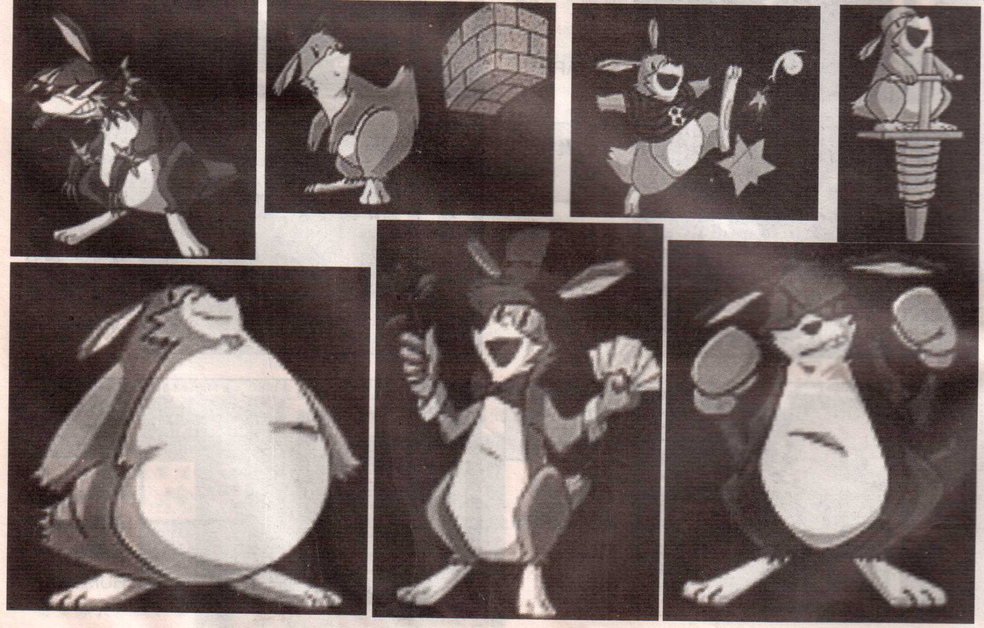
在对战模式中变导入了全新的系统

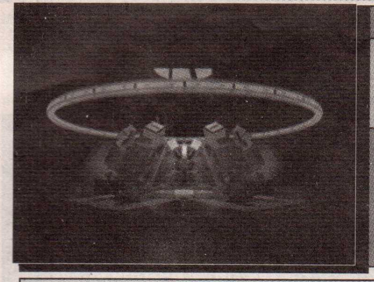
首先是角色复活系统，在过去被炸死而罚出场外的人只能向场内扔雷，但在本作中即使被炸出场外只要在一定时间内扔雷将场中角色击毙，便可以复归战场。其二是随机出现场地限制砖块，而不象过去按一定规律出现。可以制造自己的原创角色，在本作中是可以设计游戏者独有的炸弹人，无论是身体颜色角色姓名，还是登场时的初期能力值，都可以自由的进行设定，并将这个角色存入主机记忆体中，最多可设计十名角色。

袋鼠们回来了

持有各自特殊能力，帮助炸弹人们作战的袋鼠在五代中再次登场！并且还出现了敌方专用的邪恶袋鼠，它们从造形上便可区别出来；多数都是戴着墨镜，身披铁链的一副危险分子的打扮。

从类型上又可分为能够踢走爆弹的足球袋鼠；能够踢开某些砖块的女孩袋鼠；可用拳击将对手击昏无法移动的拳击袋鼠；喜欢使用魔法的术法师袋鼠；可以跳在空中躲开爆炸的跳高袋鼠以及体型肥大可使用体当攻击的胖袋鼠。





病　毒



最新型的冒险游戏！

厂商：HUDSON
类型：AVG
媒体：CD－ROM×3
发售日：1997年8月

这是以近未来的宇宙机械生命为题材的冒险游戏。

目前正在制作中的SS软件VIRUS(病毒)，被称作高密度AVG，拥有至今为止的AVG类游戏所不及的崭新要素，这里便对其主要魅力做一简单介绍。





细密的世界观

本作的舞台在二十二世纪，人类以被称作“电脑NETWORK”的技术构制成一个假想的世界，人们在这里可以利用电脑网络做任何事，甚至包括变更自己身体的数据，将以往人们的幻想变为社会的现实在这个社会中同样有着各种事件，阴谋、斗争，人们有着同样的爱憎，当然也有犯罪行为存在。游戏主人公是担当电脑犯罪搜查官的年青人撒吉，他的哥哥在调查和消灭杀人病毒现象的工作中行为不明，为此撒吉亦投入到病毒事件的漩涡中，在旅程中种种各样的人相遇而发生了种种故事，游戏便是对其中阴谋、迷团至于电脑网络对人类文明造成危机的种种事态进行细致描绘的超大作在现实与假想空间中，错综复杂的事件脉络构筑起这个游戏的世界观。

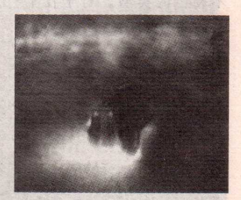
CG与动画融合的高精度画面。

本游戏的画面，是由以尖端CG技术描绘的立体背景与用动画形态绘制的表情丰富的角色相融合而构成的用这种手法对于机械、景物等物质与人类等生物均有着好的真实表现效果。以3DCG构成静物质感、以动画来表现人物生动的形态。使游戏极富临场感。













BULK SLASH



新颖的3D立体射击游戏！

厂商：HUDSON
类型：3DSTG
媒体：CD－ROM
发售日：未定

这是一款SS的最新3D射击游戏。“美少女战士”的制作组为作画监督，“乔乔的奇妙大冒险”动画版的作者夏日久仁彦氏作为角色设计。

游戏者的使命是为了阻止敌人炸毁行星，而必须完结七个版面，并得到各自的对应密码。首先是3D动作射击游戏，在3D的空间中纵身移动，并打倒敌人是这个游戏的主要乐趣。

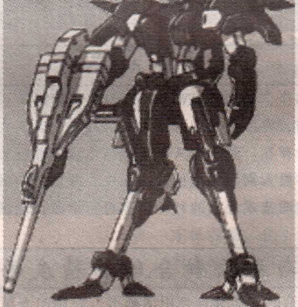
游戏者操纵的战机是可以进行机械人与飞敌两种形态变形作战的。是机械人时要在充满紧张感的市街中爽快的作战。而飞机形态时就会感到正统3D空战的乐趣。

大量超出常时的敌方角色。袭来的敌机多的令人无法喘息，不仅如此他们还有着变形、移动、攻击、回避、各种各样的战术，丰富多彩。

多种多样的演出效果当BOSS出场时，背景上的气候会产生各种各样的变化。诸如下起暴风雨、飘起鹅毛大雪。也会有一些阴暗的空间。是要用射灯照明来发现敌人的。

助手作战系统，游戏者扮演的主角在执行各种各样的任务中，会出现不同的女孩作为主角的助手，若要进行顺利的作战就千万不要忽视这些女孩的意见唷。不过这些助手也和主人公一样是刚刚参加实战，因此游戏中会体验到共同成长的感觉。







姓名：克雷斯·多利
年龄：19岁
性别：男
配音：子安武人

他是充满正义感，毫不利已的类型。对于在军队当机械师的父亲非常尊敬。因很小的时候便向往这样的工作，进入军队后亦以乘座父亲曾修整过的战机而骄傲。



姓名：莉泽·拉菲娅
年龄：19
性别：女
配音：天野由梨

她的父亲在上次大战中成为战犯，被判死刑，因而使她也受到周围的歧视，因此成为极为内向的人。这时唯一关心和照顾着她的便是主人公克雷斯。





银河优奈公主传说



PC的名作在SS上登场！

广商：HUDSON
类型：RPG
媒体：CD—ROM
发售日：未定

在NEC的PC—E及FX上最著名的银河公主传说．优奈终于要SS上登场！

这里是新东京市的繁华区，优奈和优丽还在一起快活的逛街，一天的时光眼看就要这样浪费过去。突然，天空阴云密布，接着巨大的全息人像，出现在空中。自称机械化帝国皇帝的家伙，使用这一全息信息发表了地球破坏宣言。随之街道上出现了大量的机械化士兵，优奈和同伴们当然不会作势不管，立即投入了战斗。

但是，机械化皇帝以向地球发射了巨大的导弹，且标是东京市，或导弹达到地球中心一切就都完了……

在本作中，各方面系统效果都大幅度强化，并且作品的类型，也由以往的纯AVG变成了SLG与AVG相结合的方式，大大提高了游戏性。

系列中最强的敌人出现！光之救世主优奈还能守住地球吗？



J联盟球会Ⅱ



最新型的体育模拟游戏！

厂商：SEGA
类型：SLG
媒体：CD—ROM
发售日：未定

以J联盟的总冠军为目标

这是一款以J联盟球赛为背景的游戏，作为一代的续编登场。一代可算是开了运动游戏之先河。在二代中基本系统是延续前作。只不过由十五支球队增至现在十七支球队。

精细的选手设计

在创造队员方面比前作更加精细，从脸形、血型、出身地、目、鼻等等十分细致。玩家创造一些球员之后，就要用一开始很少的资金开始组建球队了，例如建设主场，训练队员，增建设施，球员转会以及送球员去国外训练等等。

全新的系统更加迷人

在球赛时加入了实况，与其它球队比赛时根据不同球员的能力及教练战术队形等等来决定胜负。只要夺取桂冠就会有更多的资金。















螺旋的相克



即像SLG又象RPG的游戏！

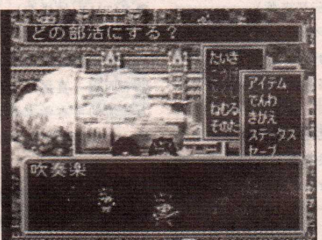
厂商：XING
类型：S.RPG
媒体：CD－ROM
发售日：发售中

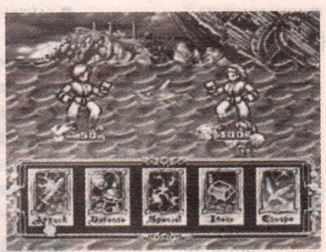
在一个和平的日子里，如往常一样喧闹繁华的“南寿町商店街”，突然有大量的魔物袭来，顿时人群大乱……

原因在于防止异界侵略的创造神圣像被不知什么人偷走了。南寿高校的赤木杏与4位同伴一起被召唤到异界，她们能取回圣像，并恢复南寿原来的和平吗？

本游戏与传统的SLG不同，可以如RPG一样在地图上自由控制角色走动。而战斗时设计加入有趣的换装系统，并且卡片决定攻击方式是轻松的休闲型战术模式游戏。







人物介绍

森野 树
南寿高校二年级的学生
身高：156CM 体重：46KG 趣味：收集值钱的东西 喜好类型：有钱人 血型：B型





赤木杏
南寿高校二年级
身高：153CM 体重：44KG 趣味：买食品
喜好类型：诚实的人
血型：O





筑紫灵
身高 156CM 体重 42KG
趣味：读书 喜好类型：优秀的人 血型：A





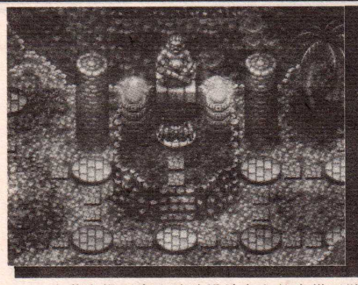


松永真：南寿高校二年级
身高：148CM 体重 39KG 趣味：喂鸟 喜好类型：强壮的人 血型：AB



风间忍：南寿高校二年级
身高：165CM 体重：52KG 趣味：踢馆 喜好类型：比自己强的人 血型：AB





秘宝王



充满了乐趣的桌棋游戏！

厂商：BALIA
类型：TAB
媒体：CD－ROM
发售中

由著名漫画家山崎浩设计角色的桌棋型游戏秘宝王，已在PS主机登场了，玩者要扮演众多宝物猎人中的一个，与对手们进行激烈的竞争。

宝物猎人们的目的很单纯：大家都要从世界各大著名遗迹发现并取得秘宝，而换来高额的报酬，在旅途中，危险会层出不穷。运气因素是很重要的。也会有一些会让你体会到世间人情冷暖交幻无常的事件发生。演出中会有许多台词出现充分体现各角色的性格。

● MUSASHI(武藏)
人类　年龄不详　身高：180CM
来自日本，是秘剑"武藏"的传承者。本来是能斩断一切的大剑豪，但对于如今的社会而言，只是个没钱的浪人，为了摆脱贫困的窘境，当上了宝物猎人。

● SANTA(三拓老师)
人类　年龄不详
古怪的中国老头，看上去仙风道骨，实际上是个很贪财又好色的大俗人，体型轻巧，手持宝杖，有人说他已经超过百岁。他在任何时候都总会发出"嗬、嗬、嗬"的怪笑，令人有些害怕。

● NATALY(娜塔莉)
人类　年龄14岁　身高：155CM
双亲都是考古学家，从小受影响而也一直渴望着自己也能成为一流的考古学家和冒险家，她是一个非常理性化的女孩。

● KANOSA(卡诺萨)
猫头人　年龄不详　身高：130CM
是少数民族"猫头族"中最优秀的战士，比一般的猫头人，他的速度和各方面能力均高出很多。他是为追寻古代猫头族传说的空中都市而当上宝物猎人的。







● KONERI(科内利)
人类　年龄61岁　身高155CM
某私立学院的考古学权威，但因为一心扑在遗迹探索上，所以至今仍是助教的身份。一个偶然的机会，他在图书馆发现了一本古代文献，上面记载着关于空中大陆的信息，但因为没有人支持他的探索计划，所以只有去当宝物猎人。

● ANIYI(安妮)
人类　年龄15岁　身高158CM
父亲是一座美术馆的馆长，母亲是一流的鉴定师，所以从小接触大量秘宝，使她对宝物猎人的职业有极强的憧憬。在15岁之际终于不顾家人反对去当了宝物猎人。

● NELSON(尼尔森)
人类　年龄16岁　身高178CM
出身在一个被称作"海之魔王"的海贼家族，双亲在一场事故中去世，之后开始了独行侠盗的生活。遵照"全世界的所有宝物都应属于尼尔森家"之家训，从海上到陆上，持续着宝物的探寻。

● TETSUO(铁雄)
人类　年龄　身高：175CM
很小的时候便失去了母亲，由于当魔物猎人的父亲抚养长大。但父亲不久前已病故，在那时留下了有在空都市的遗言，所以铁雄毅然踏上了旅程。有着一身结实肌肉的他是典型的积极行动派，对一切都充满了信心。











午夜之门



先锋出品的动画名作！

广商：先峰 LDC
类型：AVG
媒体：CD－ROM
发售日：发售中

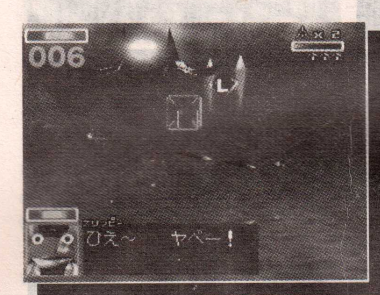
这款游戏原先曾在 SS 上发行过，它以高品质的画面及动画版的配音人员的精彩的配音给人留下深刻印象。主要形式是动画表示。游戏中所描述的是飞入了异世界的主角们所进行的一系列神秘的冒险之旅。

由于游戏是采用多情节多结局的方式，因此玩家所须注意的关键便是选项，玩起来的感觉真是不错，在观看动画同时也经历了冒险。









星战火狐 64 ’

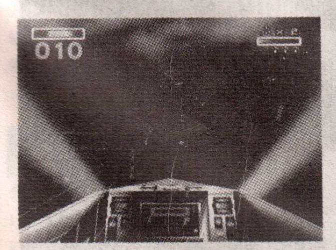


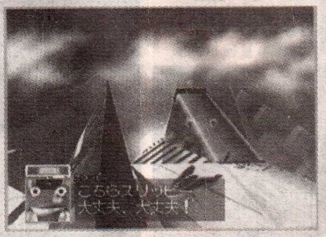
移植自超任精典的 3D 射击游戏！

广商：任天堂
类型：3DSTG
媒体：卡带
发售中

在任天堂上曾轰动一时的《星战火狐》终于要在 N64 上登场了，想当初玩超任时由于是使用了磁碟机系统，星战火狐又利用了高科技的 FX 晶片无法落碟，由于《星战火狐》又太诱人了，无奈中买了一片原版，就这点也可看出他的魅力之所在。（我说的都是实话，决不是广告。）

被移植到 N64 上后更是如虎添翼，并且还对应可插在手柄上的振动卡，当飞机被击中后，手柄就会振动，真是个十分新颖的设计呀！









炸弹人 64

N64

炸弹人系列的最新作！

厂商：HUDSON
类型：ACT
媒体：卡带
发售日：未定

炸弹人在3D的世界登场了！

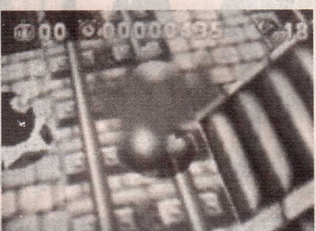
本作是与以往完全不同的，因为他是采用3D空间制造地图的。当炸弹人在上楼梯，过桥时都会发生以往没有的地形差异效果。善用这些效果将敌人打倒吧。

由于变成了立体效果，当发生爆炸时，我们能够看到的不在是以前那样的十字形火柱。而是真正的球柱火焰。其迫力和爽快感是从前所无法比拟的。

大家所期待看到的《炸弹人 64》，正在锐意制作中，应当很快就会和大家见面了，总之一切任何方面都会较以前大幅度POWER UP。至于战斗时的细节，到现在还不明朗，本刊会在最近继续刊登的，请大家耐心的等待吧！



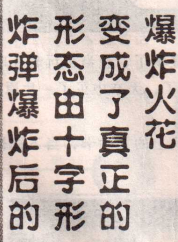








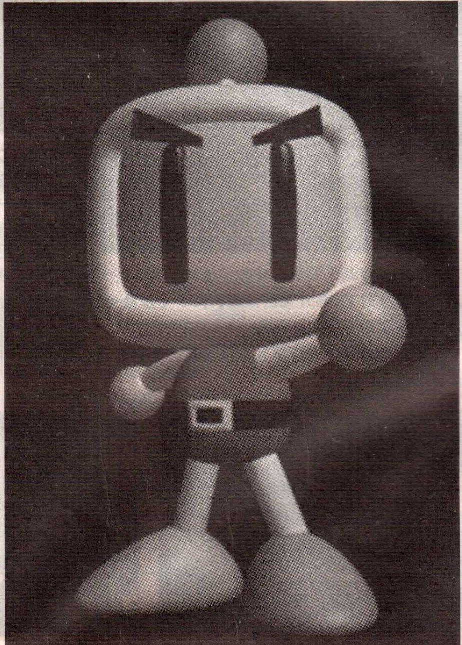


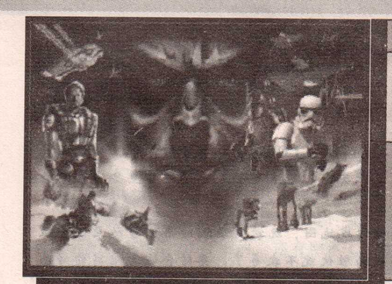


炸弹爆炸后的形态由十字形变成了真正的爆炸火花









STAR WARS 星球大战
——帝王之影

N64

电影名作所改编的游戏!

厂商：LUCAS ARTS
类型：ACT + STG
媒体：卡带
发售日：'97年6月14日

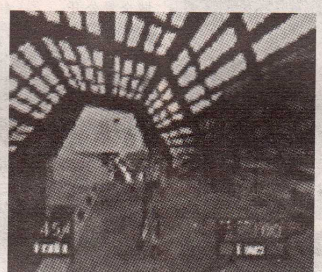
N64名作再次登场!

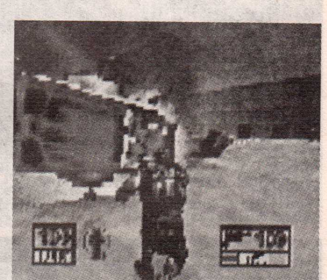
本作的背景剧情，是在系列电影的第二集“帝国反击记”与第三集“杰迪的复仇”之间的年代发生的原创情节，故事从银河边境的冰之行星豪斯开始。当时的银河系正在皇帝的绝对权力统治下，人们生活在水深火热的暴政中。当时叛军同盟的货船OUT LAEDER号正在豪斯的同盟基地降落，船长达什·兰德便是故事的主人公，他到达豪斯后，加入了“天行者”卢克曾所属的罗格战机队，从此达什的活跃开始了!

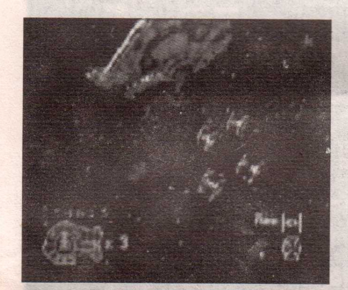
人们所熟悉的角色与著名场面将不断登场，对原作影片热衷的朋友们，看到这些人、物将别有一番感动。

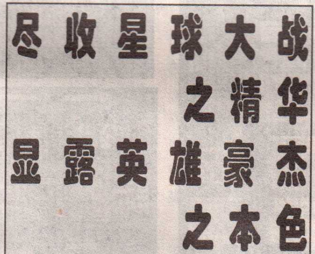
游戏中既有乘宇宙船的空间宇宙战，也有操作主人公的白刃战，其中包括持光枪的步行、乘列车、飞车、背负火箭炮等多种战斗模式，不啻是在任64上的一款杰作!

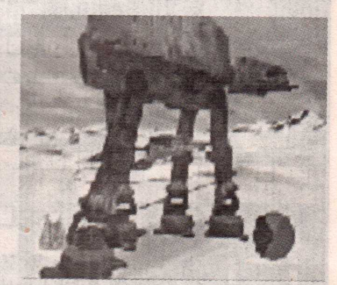


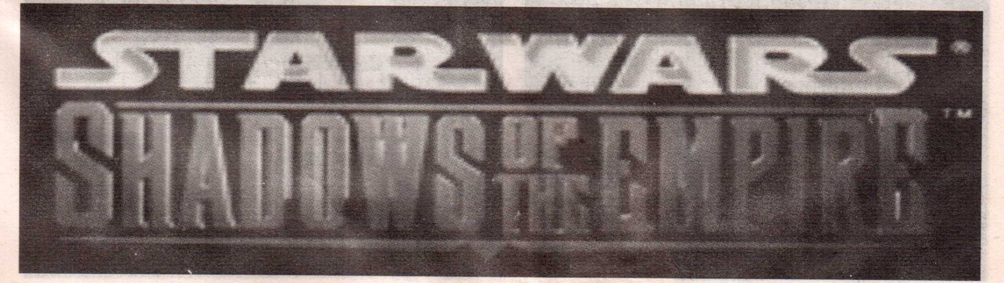












时空武士 LIVE A LIVE

机种：SFC	类型：RPG
厂商：史克威尔	容量：16M

责编：FOX

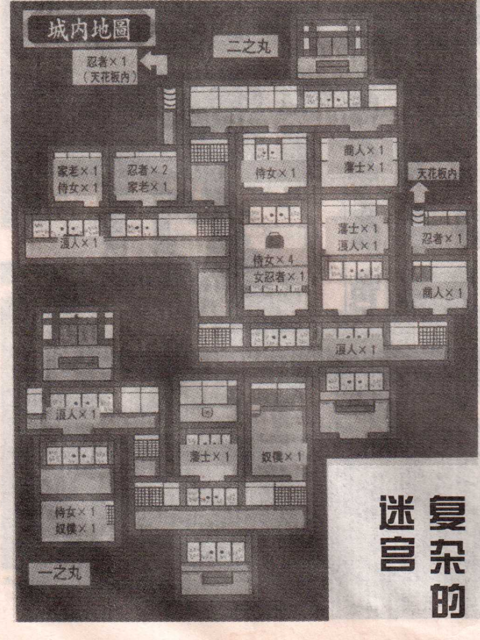
史克威尔公司所制作的RPG可说是众所周知，这款时空武士也不例外。（又名LIVE A LIVE）它以独特的设计，新颖的战斗设计，曲折的情节使许多玩家当时都废寝忘食。但其中尚有许多难点，也为玩家所头痛。笔者写下这一篇攻略主要有两个目的，第一是做为精品回顾，其二是让为能通关的朋友们做一引导。

正如上面提到的这个游戏的战斗画面是类似模拟游戏，整个画面是7×7格的作战地图，玩家所操纵的角色移动至任一位置后就可进行攻击，敌人角色有占数格之多，所以很简单便可成功，但要想获得一场胜仗就不容易了，要结合远近距离的必杀技，尽可能的让敌人无法攻击到你所操纵的角色。游戏中还有一项设计非常有趣，就是由于每个角色都有其特殊能力只要按Y键就可使用。

这个游戏共分七篇，有七位主角，下面将为大家逐一介绍。

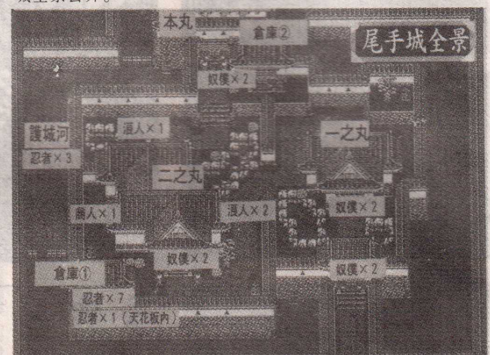
幕末篇

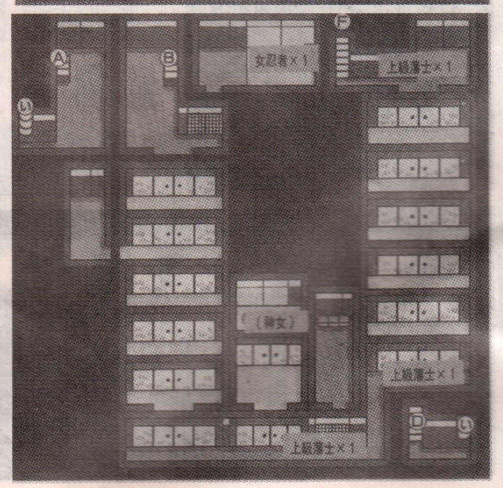


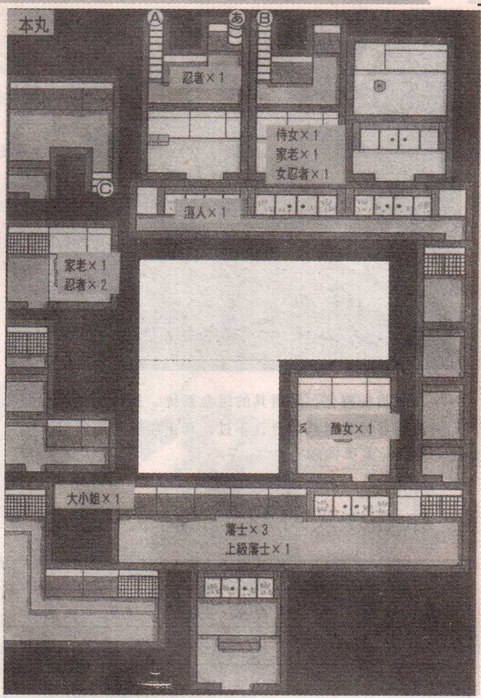


复杂的迷宫

这篇的任务很简单，就是作为主角的忍者影丸潜入尾手城去救出被关押的人质，其实人质就是大名鼎鼎的北辰拔刀流阪本龙马。说起来任务十分简单可做起来可就难了，尾手城其大无比，也是时空武士中七个故事中迷宫最复杂的一个。在幕末篇中，影丸不仅要救出阪本龙马，还要不断斩杀敌人，如果达成一百斩或是一个不杀达成零人斩的话，阪本龙马就会给影丸一件非常重要的道具。要做到一百人斩十分不易，因为敌人都分布在城中各个角落，只有熟悉地图才能达成。下面就将尾手城全景公开。









幕末篇中还有许多隐藏的小情节，例如会遇到复活的天草四郎时贞和只有斩杀十六次才死的丑女等等，乐趣很多唷！

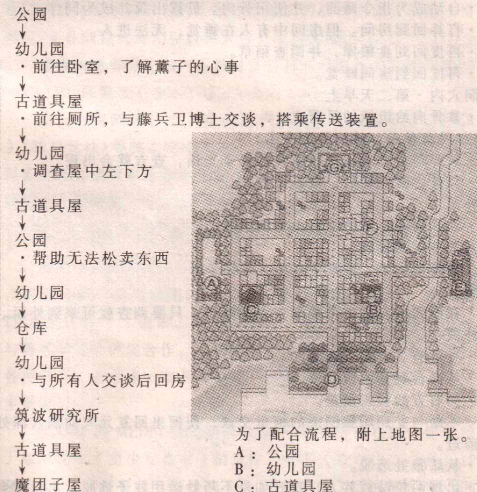
要做到零人斩就更不易了，因为影丸要不断的逃跑，在询问口令时必须要回答正确，因为询问口令的忍者是无法回避及逃跑的。不过也不必担心。如果找到四枚金币后，在与机械室与源内进行战斗打倒所有电极及源内后就可以得到发条。然后在上方房间中，调查右上方就可以得到三枚金币及用发条启动机械丸，有了机械丸他会帮你不断地斩杀敌人，不须你出手，可谓达成零人斩的上策。但要注意一定不能让他落入水中。此外如果要达成零人斩的话，级别就会低下，与关底交战也就无法获胜，(补救方法是：利用仓库的鬼火不断练级。)

近未来篇



这篇的过程很长，在本篇中，会出现许多可去的地方，但要根据所发生的事件。游戏中在柜子或垃圾桶中均可找到道具，要注意收集。

公园
↓
幼儿园
・前往卧室，了解薰子的心事
↓
古道具屋
・前往厕所，与藤兵卫博士交谈，搭乘传送装置。
↓
幼儿园
・调查屋中左下方
↓
古道具屋
↓
公园
・帮助无法松卖东西
↓
幼儿园
↓
仓库
↓
幼儿园
・与所有人交谈后回房
↓
筑波研究所
↓
古道具屋
↓
魔团子屋
↓
幼儿园
↓
御出居寺



为了配合流程，附上地图一张。
A：公园
B：幼儿园
C：古道具屋
D：仓库
E：筑波研究所
F：魔团子屋
G：御出居寺

原始篇



原始篇的特色，是道具的组合系统。虽然能够不断尝试，并进行各种的道具组合，不过，真正能够发挥效用的秘宝并不多。

这篇也是最有趣的一篇情结如下：

洞穴内
- 只要与长老交谈，就会到外面并教导狩猎方式。

外面
- 使用Y钮进行狩猎。
- 提升等级就可进行入洞穴。

洞公安部内
- 回家睡觉。

洞穴内・夜
- 柯里消失。
- 发现柯里倒在食粮库中。
- 来到食粮库外面。
- 再度进入食粮库检查稻草。
- 按Y钮闻味道，并再次调查有花香的地点。
- 追寻至民居角落的稻草。
- 自动成为指令画面，并使用骨肉。贝露出现并成为同伴。
- 打算回到房间。但房间中有人在睡觉，无法进入。
- 再度回到食粮库，并调查稻草。
- 再度回到房间睡觉。

洞穴内・第二天早上
- 拿骨肉给饥饿的贝露吃。
(如没有骨肉，就到外面狩猎)
- 只要与上方通路进行阻挠的男子交谈，查吉就会出现。
- 与查吉战斗之后，被赶出村庄。

外面
- 到了夜晚，就前往右上方的洞穴。
- 调查火的残迹。
- 贝露被掳走，波柯等人落入陷阱。

陷阱
- 在洞穴的左上方可嗅到查吉的味道，只要调查就可来到外面。

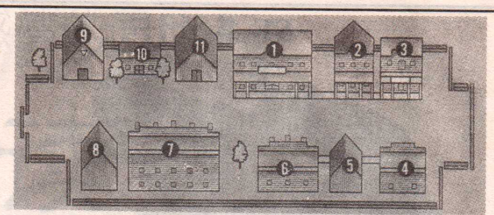
外面
- 发现有3个入口的洞穴。
- 从高台观察洞穴。
- 向右方的洞穴前进。
- 不断与受到雌猿围绕的柯里交谈，使柯里回复元气向洞穴深处前进。
- 从雌猿处逃脱。
- 出现两位咕族族人，这时如果不巧妙运用柱子逃脱，出口就会受阻，而无法前往处面。
- 发现贝露。

组合方式所制作的秘宝一览表

秘宝名称	种类	装备者
ウホホマスク	防具(头)	波柯・贝露
カチンコケース	防具(体)	波柯
ガッングローブ	防具(手)	波柯・贝露
ギギガガのワッカ	防具(足)	全员
キバキバこんぼう	武器	波柯
キバのネックレス	防具(头)	贝露
ケモノかぶり	防具(体)	全员
っけムナゲ	武器	波柯
ツンツンセリ	武器	波柯
ドカドカオノ	装饰品	波柯
ハナかざり	道具	波柯・贝露
ビリビリまきびし	武器	全员
ブスブスセリ	武器	波柯
ブンブンナイフ	武器	波柯・贝露
ブンブンホネ	武器	波柯
ペッペシムチ	道具	波柯・贝露
ポコポコドラム	装饰品	全员
メラメラこんぼう	防具(手)	波柯・贝露
野性アーマー	武器	波柯・贝露
野性ドレス	防具(体)	波柯
野性バッグ	防具(体)	波柯

西部篇





西部篇的故事，都是在城镇中进行。由于舞台范围并不大，而且故事内容非常简单，应可顺利过关。西部篇中会发生搜寻秘宝以及设置陷阱的事件。这时必须要找到隐藏在城镇中的各种秘宝，并将之交给镇民设置陷阱。只要能利用秘宝设置陷阱，当与头目进行战斗时，就可发挥极大威力。

在搜寻秘宝的事件中，将有时间的限制，也就是说，只要第8次的钟声响起时，敌人就会袭击而来，所以，在这之前一定要找到所有秘宝，并设置陷阱。钟声每隔1分钟就会响起一次，因此，必须要在8分钟完成。

现代篇



在现代篇中，必须要先打倒最初时所出现的6位格斗家，其后，还要与最后的头目进行大对决，所以，脚本内容是以战斗为主的。

主角的目的就是要被格斗家的技巧击中，并从中习得技巧，这样就可不断增强实力。

1、森部生士
骨法
●通打
●威力脚踢

2、德拉·韩
苏联格斗技
●腕锁
●C·H·僵直

3、杰基·依耶肯亚
相扑
●狂风张手
●鬼不动反击

4、娜姆凯蒂
泰国拳
●威力拳脚踢
●回旋膝踢

5、古雷德·艾查
巫术拳
●M爆弹
●G爆击

6、马克斯·莫肯
摔角
●F突进
●龙卷攻击

功夫篇



首先为了要找寻弟子，就必须要前往竹林、翁之村或杨法的市场。最初时最好是选择竹林，不仅能得到守体草，也能使蕾成为弟子。

竹林
·与蕾战斗。获胜就会成为弟子。
翁之村
·利用竹林的守体草医治病人。
·治愈杨袭的祖母，并救助受到孙子王攻击的杨袭。
杨法的市场
·只要代付餐费，或给予疹治，沙摩就会成为弟子。
修行
·进行体力、速度、力量的修行。
杨法的市场
·与孙子王进行战斗。
老师的道场
·受到义破门团的袭击。
山顶
竹林(义破门团的本部)
·与义破门团对决后与孙子王战斗。

在修行之时，能各别提升4次力量、速度、体力的情报资料。这时或许会对3位弟子平均分配，不过，最好的方式还是集中培育。如是平均分配方式，可能会陷入苦战。

SF 篇



由于全宇宙船的内部并不是十分宽广，所以，应能很快了解配置的情形。当在进行游戏时，常会出现（前往某处）的要求，因此，一定要确实掌握。在 SF 篇中，只要能够掌握行进的流程，应该就可顺利前进，不过，有一点要注意的地方，就是在脚本中会出现造成不良结果的场所，这时就必须要重头开始。为了避免造成这样的情形，就要不断进行储存。

2F 卡德的房间

・袭普正式启动。

・取名（在最初时，卡德原本要使用“柯罗”的名字）。

・跟随卡德前往终端室。

2F 终端室

・登录名字。

・在船内寻找卡德。

2F 胶囊室

・使沉睡的船员清醒。

2F 休息室

・与修依交谈，就可看书。

・卡德教导倒咖啡的方式。

・与伍长交谈并被推倒，这时船长在萤幕中出现。

・卡德前往主电脑室，而修依则去货物舱。

卡柯与蕾洁露前往驾驶舱。

①电脑室：卡德会进行介绍。其后就前往仓库。

②仓库：其中有小摩斯。

③驾驶船：发生异常状态，蕾洁露联络修依等人。

3F 驾驶舱

・卡柯与卡德到外面调查异常状态的原因。

1F 气闸

・卡柯与修依吵架。

・卡德与卡柯到外面。

・修依回到驾驶舱。

※操作气闸的配电盘，只要开启 1、2 号的气闸，就可前往船外，并会造成不良的后果。

3F 驾驶舱

・卡德发现卡柯的宇宙服生命维持装置发生异常现象而紧急联络。

2F 医疗室

・卡柯死亡。

・发生爆炸，修依与卡德为了调查原因而前往驾驶舱。

・伍长前往调查行李，袭普跟随蕾洁露展开行。

2F 蕾洁露的房间

3F 驾驶舱

・发现天线被吹走。

2F 休息室

・帮修依倒咖啡时，出现船长的联络讯息。

・修依前往气闸，伍长则前往卡柯的房间进行调查。

2F 卡柯的房间

・检查通讯时，输入“ワープ”的暗语，就会出现“眠るときは足の下）的讯息。这时只要调查床的脚部位置，就可得到记忆卡。

1F 气闸

・与修依交谈。

2F 医疗室

・卡柯的遗体失踪。

2F 卡柯的房间

・报告卡柯遗体失踪的事情。

2F 医疗室

2F 蕾洁露的房间

・蕾洁露将卡柯的遗体放在床上，并与他说话在。

・全员赶往房间。

・突然出现“そこから逃げろしイチェル。ヒューイかわまえを狙っている”的通讯。于是蕾洁露就马上离开房间，而全员则从后追寻。

1F 气闸

・蕾洁露企图打开气闸的外面，受到全员阻止。

当来到外面时，伴随沈重的脚步声，听到小摩斯的叫喊。

1F 仓库

・小摩斯不在仓库

※只要来到外面，小摩斯追击而来，如果被捉到，就有不良结果。

1F 气闸

・向卡德报告小摩斯逃脱的事情。

2F 休息室

・帮蕾洁露泡咖啡，应会出现船长的通讯。

・由于小摩斯逃脱，蕾洁露为了要护卡柯的遗体，而来到外面。修依则从后追寻。

2F 休息室下方的通路

・修依死亡

・卡德与伍长将修依的遗体与蕾洁露带到冷藏室的胶囊中，而这段期间，袭普前往终端室，并调查船长室的密码。

2F 终端室

・调查船长室的密码。

2F 胶囊室

・卡德与伍长潜入船长室。

2F 船长室

・从卡德手中得到威力油压剪。

・卡德先将门破坏然后进入其中。

2F 伍长的房间

・室内的警报响起。打开门锁，进入其中调查通讯。

2F 船长室

・向卡德报告军事机密。

・来到外面时小摩斯袭击而来，通路遭到封闭。利用威力油压剪打开入口前往外面。

・终端室以外的电脑，都发生异常状态。

・在船内搜索，前往 3F 的仓库。

3F 仓库

・机器人失踪。

・利用电梯前往 2F。

2F

・机器人向卡德的房间前进

2F 胶囊室

・胶囊停止运作，蕾洁露死亡。

2F 卡德的房间

・假袭普袭击卡德。

・输入卡德刚开始想为袭普取的名字。

・与伍长一起前往主电脑室，并进调查。

2F

・调查电梯旁边的排气口。

3F 主电脑室

・无法打开入口，根据伍长的指示，前往找寻卡德，并听取有关主电脑的弱点。

・以威力油压剪破坏排气口，并利用排气管前往 2F。

2F 卡德的房间

3F 主电脑室

・将卡德的讯信传达给伍长。然后就兵分两路，找寻进入程式的方法。

船内

・得到伍长“前往终端室”讯息。

终端室

船内

・得到伍长讯息，找寻其他方式。

2F 休息室

・调查电脑游戏。

・与主电脑 OD－10 战斗。

新世纪 EVA 福音战士 2



机种：	SS
类型：	AVG
厂商：	SEGA
媒体：	CD - ROM

责编/BLUE







基 础 篇

一、战斗场面解说

1. 画面的看法

A 零号机同调率

B 二号机同调率

C 初号机同调率

D 与使徒的距离

E 时间环

F 剩余时间

(当动力中断时出现)

G 战斗指令

2. 指令的输入

①防御与闪避

当使徒进行攻击时(时间环上显示橙色)，玩者应采用“防御”或“闪避”的指令。建议在初玩时一律选择“防御”，即按 A 键，这样可保证少受损伤。当然，“闪避”是可完全躲过使徒攻击的，但要成功则必须看准使徒的攻击方向，然后迅速按相反的方向键并配合 XYZ 键之一、而输入指令的时间则必须是箭头进入时间环橙色部分内才可，这需要相当敏锐的反应，否则便会被使徒的攻击打中。

②攻击

本作中的攻击方式有两种，即以枪炮等进行的远程攻击和以刀斧等进行的近程攻击。具体要采用哪种方式，则要根据使徒所处的位置而定。当使徒在远距离，就要按 B 键攻击；当使徒在近距离，则要按 C 键攻击。

输入攻击指令的有效时间是在箭头移动到时间环的绿色部分内才行，而这段时间的长短是取决于玩者所选择的武器，一般威力越强的武器，其可输入指令的时间越短。

此外，时间环的绿色部分内有一小段呈红色，如玩者能在这部分内输入攻击指令，则下一回合便可迫使使徒采用防御状态，但如输入指令有误，那么下一回合的行动时间会变得极短，对此大家一定要小心。

3. 胜负的判定

只要将来袭的使徒击毁，战斗便告胜利。如初号机的同调率降至“0”，则会出现碇真嗣躺在病床上的画面，战斗失败，游戏亦至此结束。

二、故事中的选项

故事的选项会决定以后游戏的发展，本作中的选项不仅比前作有所增加，而且还加入了隐藏的好感度数值，许多特别情节的发生就是由好感度来决定的。



本作与其他 AVG 游戏最大的不同之处就是只玩一遍绝对不可能得到完美结局，因为并不是所有的选项在第一遍玩时都会出现，有许多关键性的选项是需要玩者反复进行游戏后才可产生。如：真嗣在第一次出击前有一重要选项：“じつとミサトの目を見る”，这只有玩者曾将“アスカの方を見る”和“绫波の方を見る”都选过后才会有，也就是说要到第三遍玩时才行。

故事篇

一、以山岸マユミ为主的本作主线情节

第X話 福音を呼ぶための資格

被称为福音的资格

NEVER SAY DIE!

碇司令（真嗣的父亲，NERV组织的司令官）正在观看第3到第11使徒的资料片，



广阔的大厅内只有他和加特两人，他们讨论的话题当然还是“人类补完计划”……

在公寓中，葛城美里大口的喝着啤酒，真嗣对她这种不羁的姿态早已习以为常了，这时飞鸟（アスカ）突然围着浴巾从浴室中冲了出来，大骂真嗣





没将洗澡水准备好。“对不起……”真嗣一如既往的连声道歉，谁知这下更惹起了飞鸟的不满：“总是道歉，你这种懦弱的性格能做成什么事！”飞鸟越说越是兴起，一不小心浴巾滑落下来，尖叫声中无辜的真嗣又被赏了一记耳光。



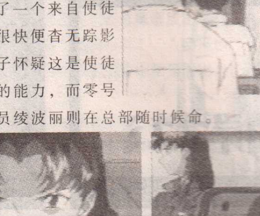


清晨，在学校真嗣与相田、铃原及洞木相遇，看到真嗣脸上的手印后，相田笑着问道：“你又得罪飞鸟了吧？”“不是这样的，剑介……（そうじゃないよ、ケンスケ）”信会刚想解释，却被从后面怒气冲冲的走来的飞鸟打断，她当着众人怒斥真嗣做出蠢事。“不是啊，那是飞鸟自己不小心！（违うよ、あれはアスカか胜手に!）”真嗣看来是越抹越黑，连洞木此时也对真嗣表示不满，铃原和相田见势不妙，赶忙将真嗣拉走了。



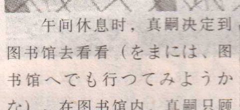


上课时，老师带来一名转校生，她叫山岸亚由美（山岸マユミ），这是个留着黑色长发，戴着近视镜的文静女孩。老师安排她与洞木坐在一起，而真嗣则不禁望向这位转校生（转校生かあ……），山岸亚由美似乎察觉到了他的目光，但却故意避开了。



在NERV作战总部，美里等人发现了一个来自使徒的反应，但很快便杳无踪影了。赤木律子怀疑这是使徒在试探人类的能力，而零号机及其驾驶员绫波丽则在总部随时候命。





学校，真嗣等正在上体育课，铃原和洞木在筹划着下星期将举行的文化发表会，而真嗣则偷偷望向上游泳课的女同学那边，当他把目光落在亚由美身上时（转校生を见る），却再次被她发现。

午间休息时，真嗣决定到图书馆去看看（をまには、图书馆へでも行つてみようかな）。在图书馆内，真嗣只顾





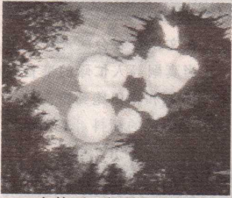
边走边看架上的图书，不少心与亚由美撞了个满怀，亚由美手中的书散落了一地。趁此机会，真嗣终于得以和亚由美正式相识，然后又帮她拾起地上的书籍（本を拾うのを手传ちよかな）。拣书时两人的手碰到了一起，真嗣颇感尴尬，赶忙岔开话题：“这么多的书是你一个人看吗？(これだけの本，一人で读むの?)”“我很喜欢看书，因为……”“因为什么？”“不，也没什么……”亚由美欲言又





止。离开前，她忽然问真嗣是否曾在上体育课时望过她，真嗣被她这一问一时竟不知如何作答才好，可看来亚由美似乎并没有责怪的意思，只是想证实一下罢了！

NERV作战总部内警铃大作，原来使徒再次来袭。因此时尚不了解敌人的实力，所以美里决定先让初号机独自出击，真嗣望了望美里的眼睛(じつとミサトの目をる)，然后便出发了。





在外面，初号机选择了与使徒进行近身战（接近战だ!）。在交战几个回合后，忽然收到警报，表示有平民进入了作战区域，真嗣从荧光屏上看到，来人正是山岸亚由美，于是他立刻赶过去将亚由美转移





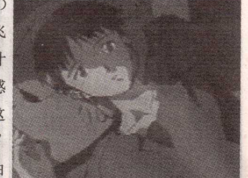
到了安全地点。在接下来的几个回合中，真嗣沉着应付，终于将使徒击毁。

战斗结束后，美里对大家的表现都很满意，并告知碇司令仍要求零号机保持警戒状态，而真嗣和飞鸟则可回校上课了(判りました)。





晚上，真嗣久久不能入睡，起初是在回忆白天的战斗（今日の战いが、忘れうれをいのかな……），而后又不禁想起飞鸟的话：“如果现在放弃就什么也不会改变，你是对现在感到满足呀！”“总是道歉，你这种懦弱的性格能做成什么事！”想到这，早间在图书馆中亚由



美连声道歉的情景又浮现出来，真嗣忽然觉得亚由美与自己某些地方非常相像。飞鸟的发怒是因为她讨厌没有自信的男孩吧(自信のない男が、嫌いなのかな……)，可自己因明知有错而道歉又有什么不对的呢?左思右想，真嗣也开始觉得自己以往的行为太缺少自信，于是决心要变得坚强些。





第二天早晨，真嗣看到美里留下的字条，原来她有事已先走了。真嗣决定去NERV总部去看看（仆も、ネカフ本部にいつてみようかな），但那里似乎没什么事可做，赤木律子也叫他还是回校上课较好。

路上，在一家书店门口，真嗣又碰上了山岸亚由美。

“你又在买书吗？”真嗣问道。

“嗯，昨天借的书已经看完了。”亚由美答道。

“你原来这么喜欢看书(本が好きなんだね)。”

“是啊，从书里我可以知道许多事情，噢，碇同学你看不看书呢?”

“嗯，我也经常看（よく读むよ）。”

“真好！”

“为什么呢?”

“知道有共同兴趣的朋友，难道不值得高兴吗？”

两人边说边行，途中亚由美突然感到腹部有些异样，但她却没把此事告诉真嗣。

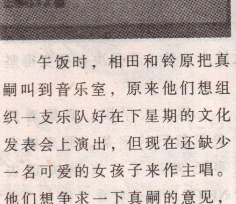




上课时，老师向真嗣提问，正当他不知该如何回答的时候，屏幕上忽然出现了“答案为B”的字样，真嗣四处张望之下，发现亚由美正回头向他微笑。真嗣照此回答，终于摆脱难关。









午饭时，相田和铃原把真嗣叫到音乐室，原来他们想组织一支乐队好在下星期的文化发表会上演出，但现在还缺少一名可爱的女孩子来作主唱。他们想争求一下真嗣的意见，看看究竟请谁比较合适，真嗣认为可以拜托亚由美(转校生に赖んでみようかな)。

三人来到图书馆，相田与铃原向亚由美说明来意，但亚由美却说比自己漂亮的女孩大有人在，所以想要推辞。但这时真嗣站出来，说道：“你一定可以做得到的（君なら出来るよ)！”面对真嗣，亚由美终于答应加入乐队。



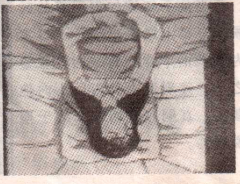
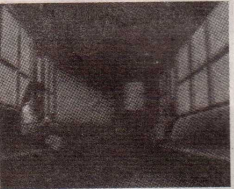


在音乐室，亚由美那动听的音色令铃原等人喜出望外。这时青叶出现，原来是美里特意请他来为众人做指导，就这样，勤奋的练习开始了。






晚间，亚由美进入了梦乡，她梦见自己孤身一人坐在火车上看书。“我喜欢书，因为只有看书才能使我获得真正的安静，也只有书不会背叛我。碇同学虽然一直对我很好，但他以后也会象别人一样背叛我的！噢，我在哭吗？”

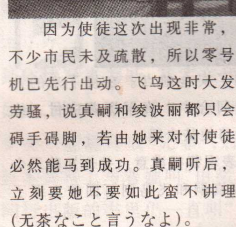





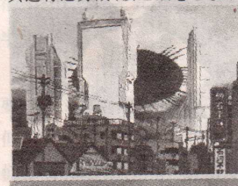

在文化发表会的那天早上，正当真嗣等人忙碌的准备时，远处突然传来一阵爆炸声。真嗣、铃原和相田跑到窗前向外张望，谁也没注意到亚由美正趴在地上痛苦的颤抖。通知市民避难的警铃响起，飞鸟则叫上真嗣一起赶回 NERV 总部。




因为使徒这次出现非常，不少市民未及疏散，所以零号机已先行出动。飞鸟这时大发劳骚，说真嗣和绫波丽都只会碍手碍脚，若由她来对付使徒必然能马到成功。真嗣听后，立刻要她不要如此蛮不讲理(无茶なこと言うなよ)。




初号机和二号机出动了，但使徒却在一幢大厦前停了下来。黄昏时分，使徒突然以另一种新的形态出现，真嗣决定仍与其进行近身战(接近战をしよう)。

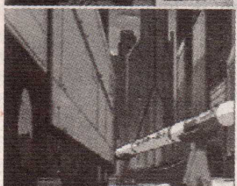





在几个回合后，美里通知真嗣，那使徒并非完全的实体，EVA 的攻击也并未能给其造成伤害。使徒再次逼近，绫波丽主动提出以自己为诱饵，以便让真嗣等能有机会向其攻击。

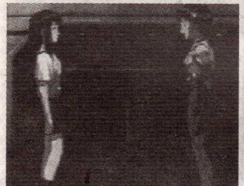


可惜这一战术仍然未能奏效，使徒向学校飞去。为了保护同学，真嗣冲上去抵挡使徒，但却遭到重创，LCL 净化装置受损，只有暂时撤出战斗进行修理。



正当真嗣焦急的等待修复工作完成时，亚由美突然出现，她说有怪物（使徒）在自己的体内，因此请求真嗣杀了自己……

“我不可能做这种事。(そんたこと、出来る译ないだろ?)”

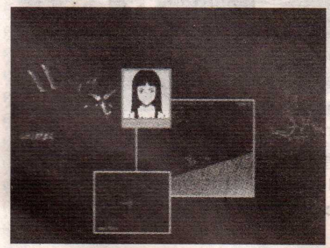




真嗣拒绝了亚由美的请求，并答应她一定将使徒消灭。再次登上初号机，真嗣按美里的命令立刻去支援飞鸟和绫波丽。

猛烈的攻击仍未能损伤使徒，初号机被打倒在地。这时，真嗣发现亚由美正从楼顶跳下，他飞身将其接住。“为，为什么要寻死呀！只要活着就会有明天，也许明天并不美好，但有明天就会有希望，所以，请你不要逃避。”



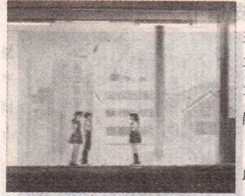


真嗣将亚由美放到安全地点，这时 NERV 总部又发现了新的使徒反应，原来这是以前潜藏在亚由美体内的使徒已与本体结合。趁此机会，真嗣等又开始了猛攻，随着一声巨响，使徒毁灭了。



战斗结束后，碇司令决定将此次的事件隐瞒起来，这在 NERV 已不是首次……

在学校，铃原和相田还在为文化发表会的中断而深感惋惜。



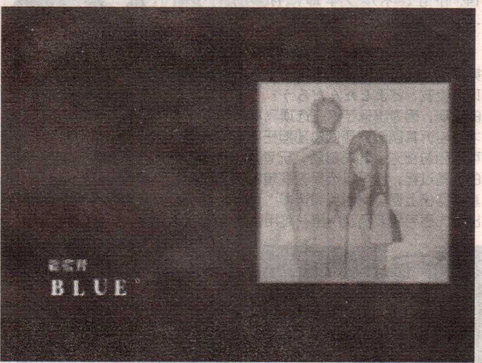
亚由美又要转校了，真嗣来到车站为她送行。两人互道再见，亚由美登上了列车。在车窗后，她摘下眼镜挥手向真嗣告别。

EVA 的这段小小插曲亦就此终结。











二、以绫波丽为主的分支情节

第X話

レイ、魂の隙間



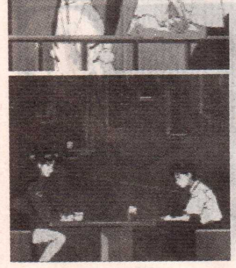
因为是分支，所以以下只列出应该选择的选项，对于故事便不做详细介绍了。

1. そうじやないよ、委员长
2. 绫波、どよしたんだろう?
3. 转校生かあ……
4. 转校生を见る
5. アルフ本部に行つてみようかな
6. 零号机か警戒待机つて闻いたから
7. 学校に泪れつてさ
8. 绫波のことが心配で
9. 绫波の方を见る
10. 仆が前卫をやつてみます
11. 仆も本部に残ります
12. 绫波のことが、气になるのかな……
13. 本气で谢つてないと、思つているのかな……
14. 仆も、ネルフ本部に行つてみようかな



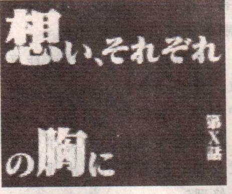
本分支情节的选项主要集中在第一天，而其关键则在于第2个选项"绫波、**どよしたんだろう?**"的出现，因为出现了这一选项飞鸟才会告诉真嗣绫波丽回总部担任警戒的情报，这样在第5个选项时便可回到总部去。到总部后，玩者可以选择与赤木律子一同去参观EVA的装备过程，也可以选择去探望葛城美里。与绫波丽见面后，她会让真嗣回校上课，此时如果选择"**いいんだ、ンのままで**"的话，则会出现先后与绫波丽及美里一起用餐的情节。

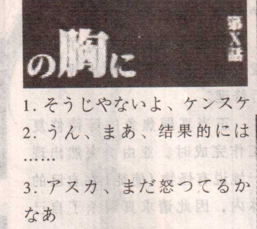




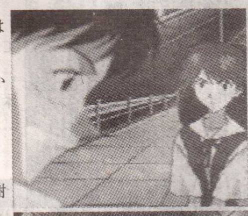


三、以飞鸟为主的分支情节



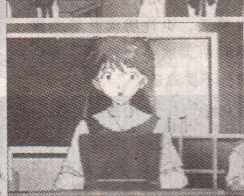


1. そうじやないよ、ケンスケ
2. うん、まあ、结果的には……
3. アスカ、まだ怒つてるかなあ
4. アスカを见る
5. ここは、默つておこう
6. アスカに今朝のことを谢ろうかな
7. じや、どうすればいいんだよ?
8. アスカの方を见る
9. 仆が前卫をやつてみます
10. 今はアスカを助けなきや!
11. 判りました
12. アスカのことが、气になるのかな……
13. 自信のない男か、嫌いなのかな……
14. じやあ仆は、学校に行うかな
15. バレンタイン休战条约
16. 分かつた、手传うよ
17. アスカに赖んでみようかな
18. 何でも言うにとを闻きますから!
19. 何とかやつてみるよ!
20. 接近战をしよう









本分支情节的关键在要出现第二天早晨飞鸟被老师提问的情节，这一情节需要多玩几遍才会出现（笔者是在玩第5遍时出现的）。只有发生这一情节，才能积累足够的好感度以遍邀请飞鸟加入乐队，并可以欣赏到她的歌声（由宫村优子演唱）。此外，在第16项时，如果玩者选择"**ごめん、ケンスケ、トウジ**"的话，则会出现真嗣在家中教飞鸟做饭的情节。







九龙风水传

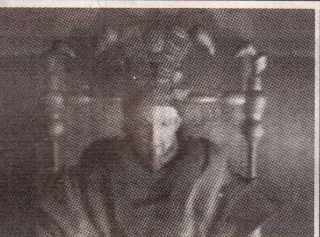
机种：	PS
类型：	RPG
厂商：	SONY MUSIC
媒体：	CD－ROM×4

流程攻略 地图式 (上)

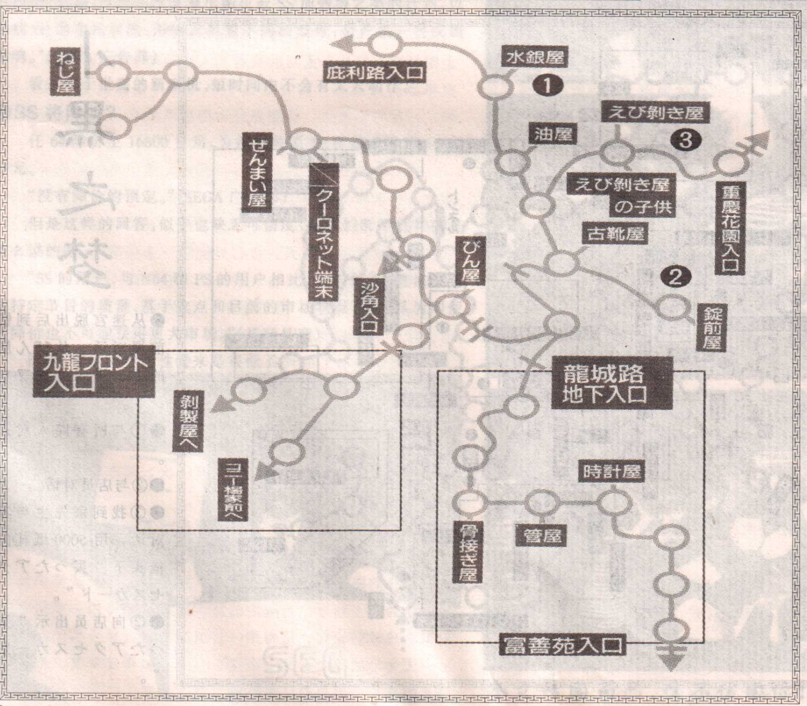
责编/BLUE

九龙城的神秘之旅从此开始！







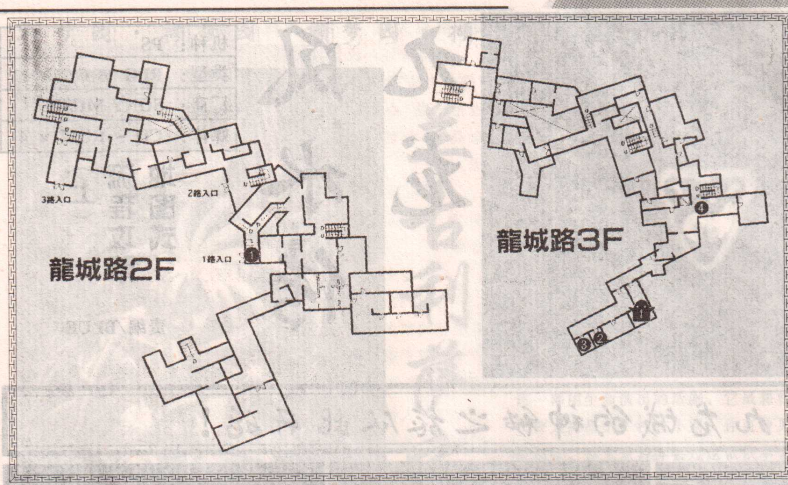


救出镜屋主人

●①到水银屋去对话。使用“纸札”购买“水银”。

●②得到镜屋主人失踪的情报，到锭前屋对话，然后到えび剥き屋与店主的儿子对话，再回锭前屋对话，得到“八宝刀”。

●③进入重庆花园



重庆花园

●①为入口。

●②处寻找打开门的方法。

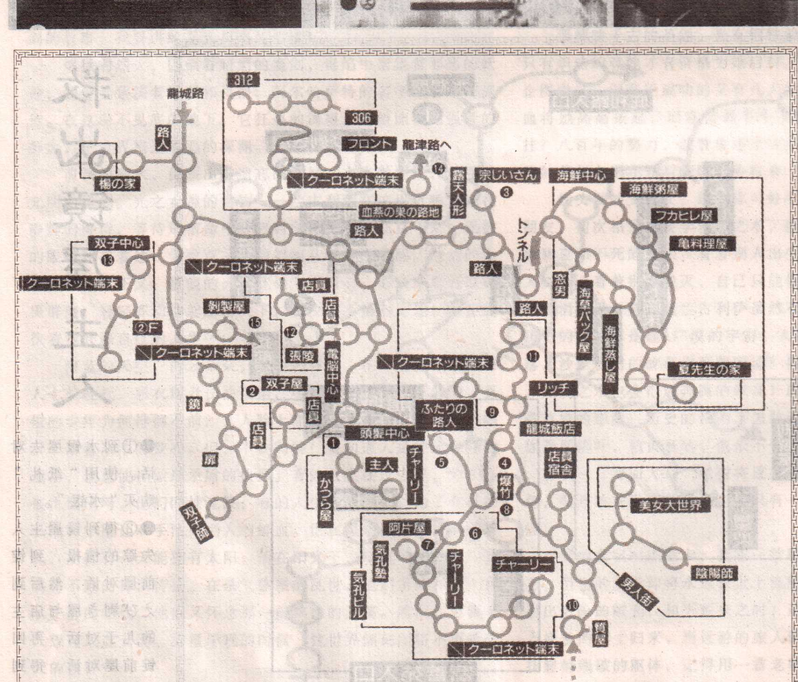
●打倒门附近的鬼律，便可打开门进入③。

●③处的部屋内取得“三本の大键”。

●②处的部屋可用“三本の大键”打开，救出镜屋主人。

●将“三本の大键”交给镜屋主人，换得“七宝刀”。

●④处离开。



小黑之梦

●从迷宫脱出后到锭前屋对话，从びん屋的方向进入九龙フロント。

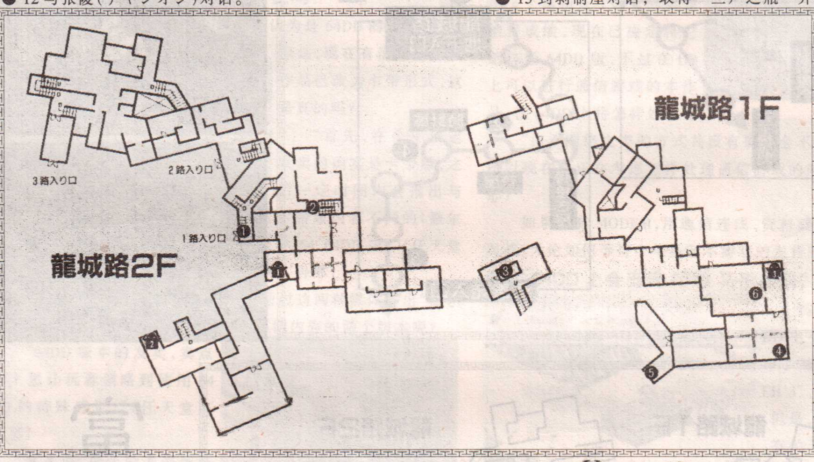
●①与所有路人对话。

●②与店员对话。

●③找到宗先生与其对话，用5000纸札向他买下“买ったアクセスカード”。

●②向店员出示“买ったアクセスカード”。

●④与李弘(リーホン)对话，取得“引き换え札”。
●⑤与路人对话。
●⑥到阿片屋取得“マジックカード”。
●⑦与ウェイ对话。
●⑧将“买ったアクセスカード”交给游戏厅的小孩。
●⑨与リッチ对话。
●⑨进入终端机。
●⑨与リッチ对话，将“引き换え札”交给他，小黑(シャオヘイ)登场。
●⑩与李弘对话。
● 11 与小黑对话。
●⑤与路人对话。
● 12 与张陵(チャンオン)对话。
●⑨进入终端机，阅读“九龙风水考察”。
●⑨与リッチ对话。
●②将“アクセスカード”交给店员。
●③与路人对话。
●④听到关于スネーク的事。
● 13 到双子中心见到ハッカー。
●②与店员对话，拿到“アクセスカード”。
●⑨将“リゾーム”放入终端内。
● 11 与小黑对话。
● 14 与夏(シャ)先生对话。
●④与小黑对话。
●⑨在终端内看到电子邮件(メール)。
● 15 到剥制屋对话，取得“三尸之瓶”并购买“鬼律玉”。



●回到龙城路，察看终端机并雇佣リトル・フライ，到镜屋对话，取得“超级アグネット”。
●到锭前屋对话，然后进入重庆花园。
●①为入口。
●②遇到リトル・フライ。
●将路上的鬼律打倒，下到 1F。
●③进入键穴中心，将钥匙交给键男。
●打倒鬼律。
●④利用“超级アグネット”打倒コンパスドール，得到道具“コンパスドール”。
●⑤用“コンパスドール”将八卦镜的位置矫正。
●⑥与リトル・フライ相遇，然后便可从迷宫脱出。

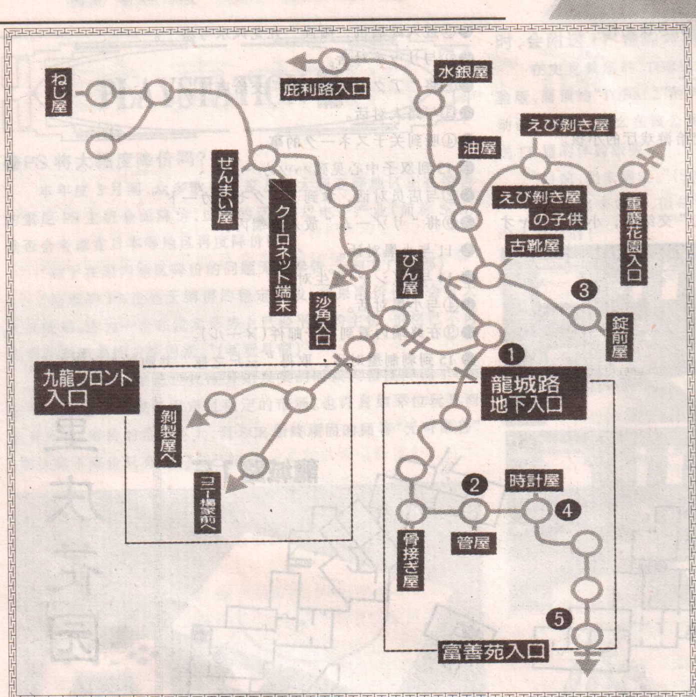
战斗方法解说

本作中的战斗并不多，方法也比较简单，玩者只要善加利用五行相克的原理便能轻松的战胜敌人。当玩者进入战斗画面，首先可选择“查”来确认敌人的属性，然后则可选用“射”的指令对其攻击或选用“吸”(取得七宝刀之后)的指令来将其吸收。基本上，如敌人与自己已有的属性相同便不能吸收，只能依靠克制对方的属性进行攻击。

在战斗中，如果“射”和“吸”都不能奏效，那么可选用道具“鬼律玉”来对付敌人，另外还有一种道具名为“贝粉”，它的作用是改变敌人属性以便于我方攻击。

五行相克原理：水克火、火克金、金克木、木克土、土克水。





损坏的表

●①进入龙城路地下。

●②从管屋得到“太い管”。

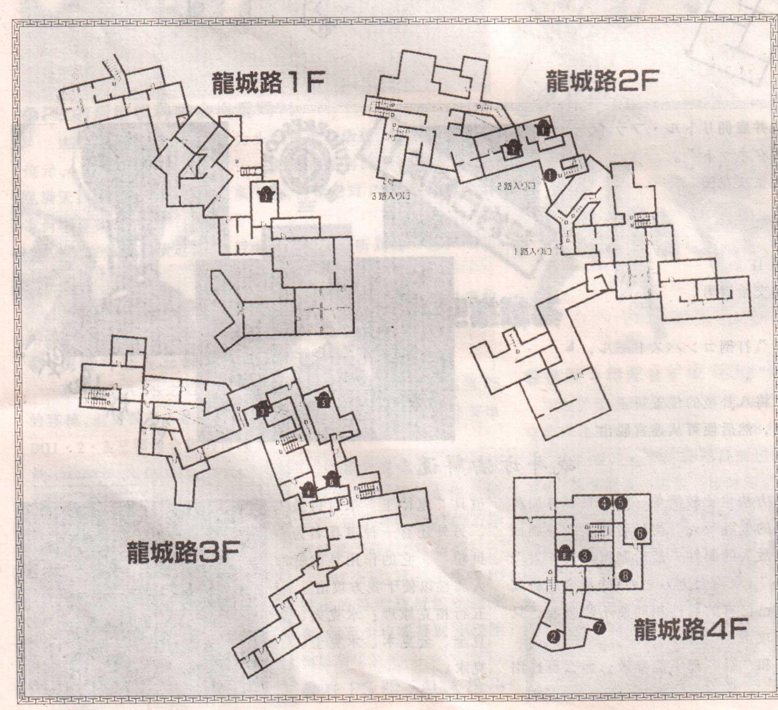
●③到锭前屋对话。

●④到时计屋对话，取得“坏れた时计”。

●经过时计屋进入富善苑(フーシンコート)。







富善院

●①为入口。

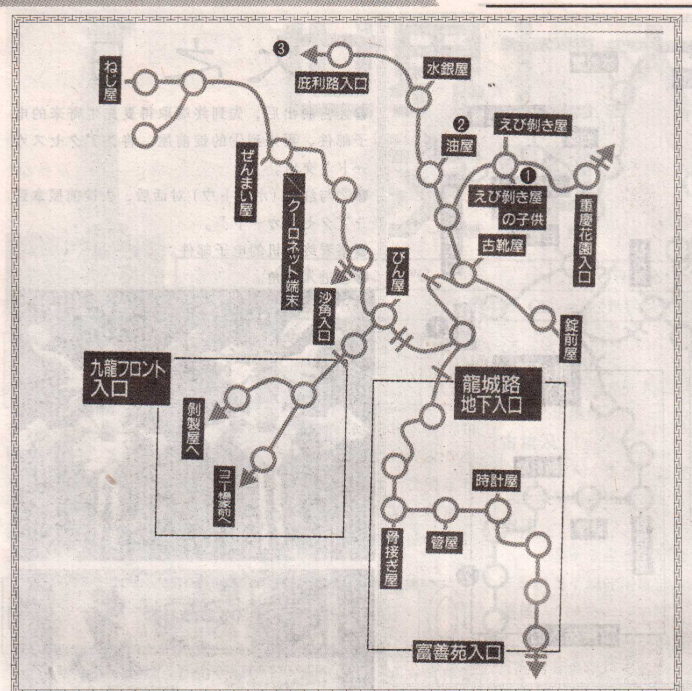
●分别将四层中标出的鬼律打倒。

●②将“太い管”交给ボイラー男，然后用“坏れた时计”换得“时计的针金”。

●③用“时计的针金”打开门，将鬼律打倒。

●④⑤⑥用“时计的针金”打开门，在⑦使用“コンパスドール”。

●⑧迷宫脱出。



电子通道

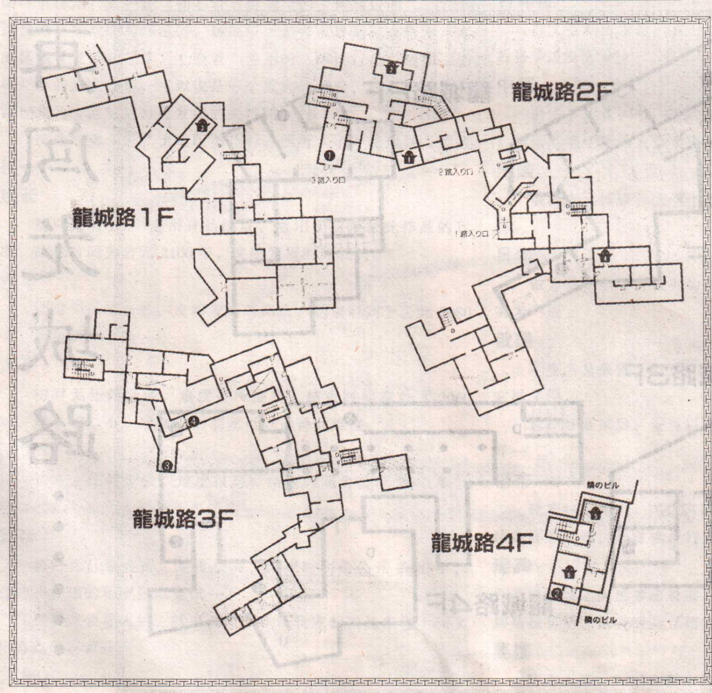
●从富善苑出来后，在①的位置与えび剥き屋的小孩对话。

●②到油屋对话，取得“润滑油”。

●从水银屋向左转进入③的庇利路(バイレイロード)入口。







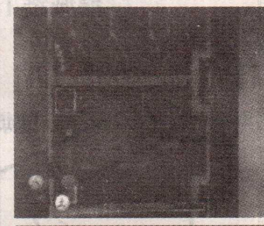
发电机男

●①为入口，将四层中标出的八个鬼律依次打倒。

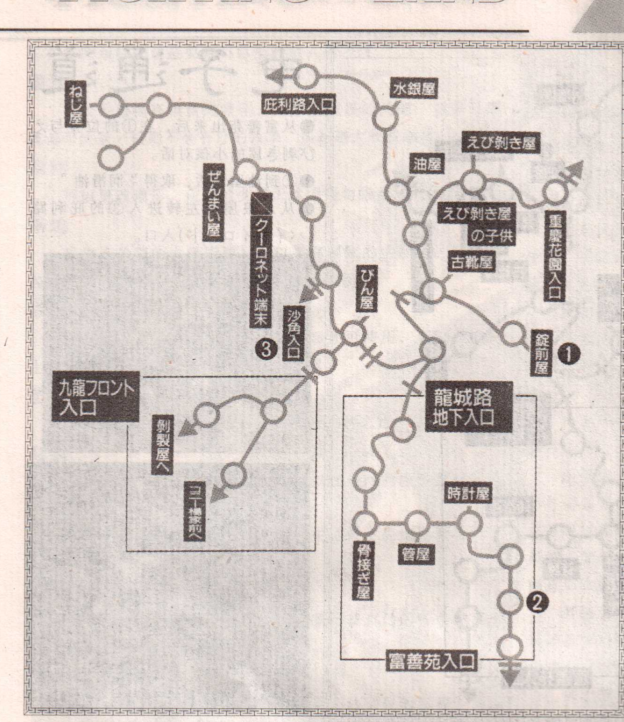
●②在发电室使用“润滑油”。

●③键男的事件后，将八卦镜的位置放正。

●④迷宫脱出。







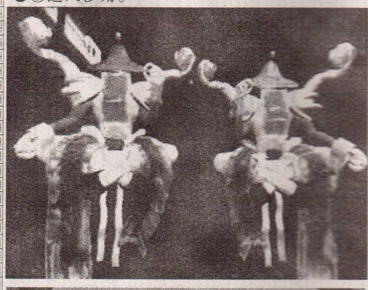
火之日

●迷宫脱出后，先到终端取得夏先生寄来的电子邮件，再来到①的锭前屋，将“アクセスカード”交出。

●②与红头（ホントウ）对话后，去锭前屋拿到“アクセスカード”。

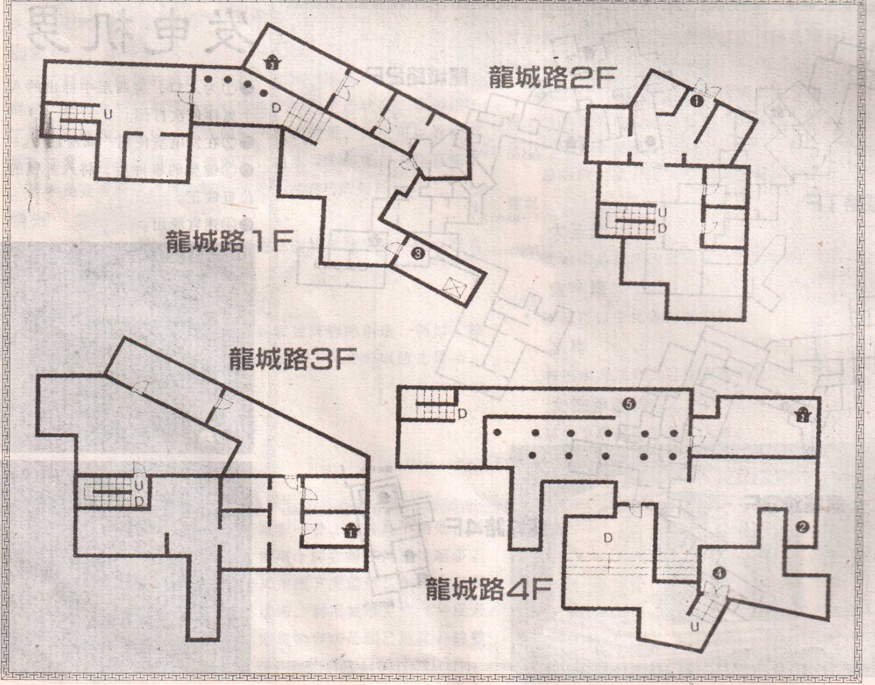
●察看终端机的电子邮件。

●③进入沙角。





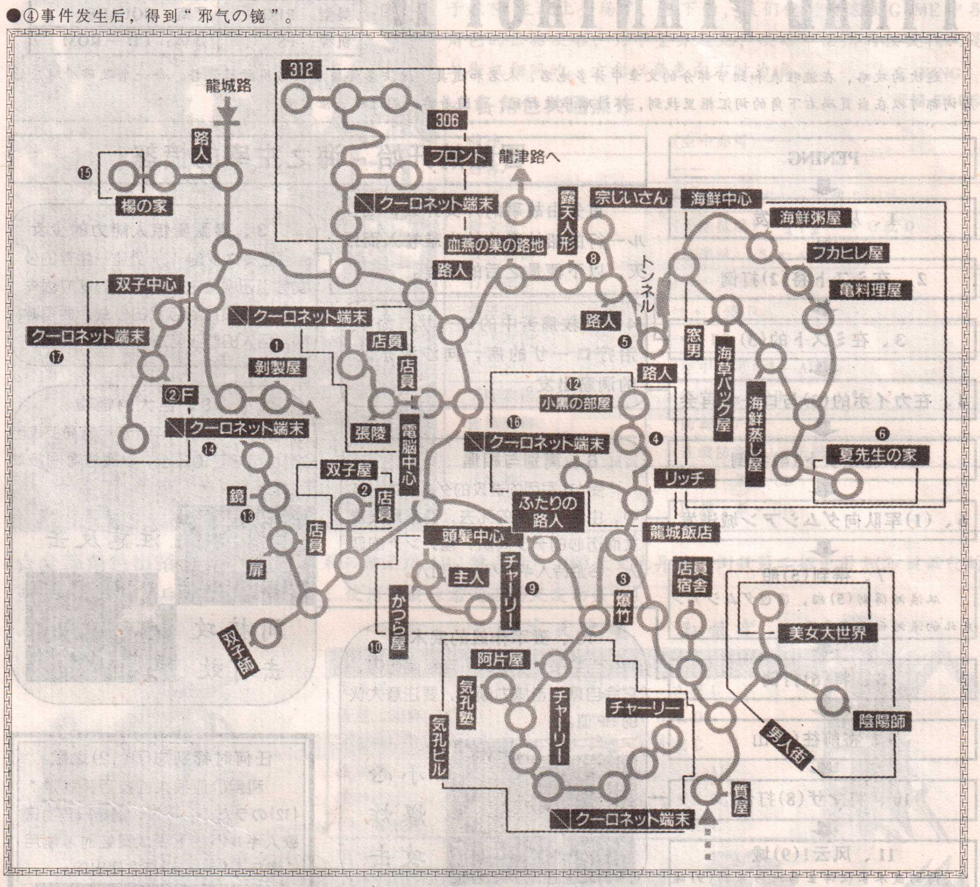
再闯龙城路……



●①为入口，先将图中标明的前两个鬼律消灭。
●②得到 2000 纸札和男油。
●到 1F 打倒鬼律。
●使用“アクセスカード”，进入③的部屋，得到“张鲁のアクセスカード”。
●在终端前阅读电子邮件，得到 4000 纸札。
●④事件发生后，得到“邪气の镜”。
●⑤迷宫脱出。

前往龙津路

●进入龙城路。
●到镜屋出示“邪气の镜”，然后到锭前屋对话。
●先后到ねじ屋、骨接ぎ屋、古靴屋使用“邪气の镜”，捕获三尸，然后便可进入九龙フロント。



●进入九龙フロント。
●①的剥制屋用“三尸入りのびん”交换“虫亀の剥制”。
●②的质屋与李弘对话，将“虫亀の剥制”出售。
●与③龙城饭店前的路人对话，在④与リッチ对话。
●⑤与海鲜中心入口处的路人对话后，进入⑥的夏先生家。
●与海鲜中心入口处的路人对话后进入⑧的血燕の巣の路地。
●到⑨的头发中心对话。
●⑩到かつら屋对话。
●在血燕の巣の路地将“张鲁のアクセスカード”交给红头。
●进入夏先生的家，得到“夏先生のアクセスカード”。
● 12 进入小黑的部屋。
●与リッチ对话后进入双子屋，与双子屋中的人对话。
●到かつら屋对话，得到“男物のかつら”。
●到双子屋对话后，进入 13 双子屋的 2 楼。
●出示“アクセスカード”，进入 14 终端机的“RHIZOOM”。
● 15 进入杨先生家。
● 16 使用龙城饭店的终端后，与リッチ对话。
● 17 进入双子中心终端机的“RHIZOOM”。
●进入血燕の巣の路地。

未完待续

下回预告：

在下回的攻略中，主角将进入神秘的天堂剧场，继而会回到清代与道光帝会面，《九龙风水传》的故事这才进入真正的高潮……

填空式攻略

ファイナルファンタジーIV
FINAL FANTASY IV

最终幻想IV

类型：RPG	厂商：SQUARE
机种：PS	媒体：CD－ROM

这次的攻略，在流程表和细节部分的文章中许多地名、人名和道具、魔法名都留着空格用数码代替，每一个数码所对应的原词都可以在当页码右下角的词汇框里找到，不过顺序被打乱，请随着游戏的进程去检索吧。

冒险的开始～海之主宰的愤怒

首先由故事的片头开始，セシル一行的船被意外的灾难卷入而毁灭，以下便是之后的流程。

PENING

1、从(1)城出发

2、在ミスト将(2)打倒

3、在ミスト的(3)

4、在カイポ的(3)与ローザ再会

5、将オクト(4)打倒

6、(1)军队向ダムシアン城进发

7、得到(5)船
从浅滩得到(5)船，通过ダムシアン东北的浅滩向洞窟前进。

8、将(6)打倒

9、将前往(7)山

10、将マザ(8)打倒

11、风云!(9)城
得到武术家伙伴主角一行来到(9)城，但这里遭到了(1)军队的猛烈进攻。

12、在(10)房屋ゴルペーザ出现

13、乘船向(1)前进

14、在海与(11)遭遇
出海的主角一行遭到了巨大旋涡的袭击，等待他们的将是怎样的命运呢？

下页继续

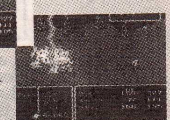
3、潜藏着惊人能力的少女
在ミスト的(3)处唯一生存的少女会用召唤魔法攻击而来。这位因失去母亲而愤怒到忘我的少女，拥有呼唤出巨人的潜在能力。

4、拯救痛苦中的ローザ，为了治疗ローザ的病，向沙漠东北的洞窟出发。

6、离别与相遇
受(1)军团的进攻的**ダムシアン**一城中，由于**アンナ**的死去，使得痛失爱女而伤心的**テラ**离队，但**アンナ**的恋人，吟游诗人**ギルバート**加入。

8、巨大的怪物
在对(6)的战斗中，若用普通技攻击会遭反击之苦的还击，以魔法等间接攻击为宜。


注意反击


间接攻击有效

10、孤军作战的武术家
当给予**マザボム**一定程度伤害，它会自爆攻击威力颇大，要注意大伙的HP值。


小心爆炸攻击

任何时都别忘了(12)之歌
利用价值很大的技巧，就是"(12)のうた"，不过，这是只有当诗歌人**ギルバート**变成青蛙时才能用"歌ラ"(うたう)指令使出的。



12、友情的背叛
在**セシル**面前出现的**カイン**，已忘却当时的友情吗?而**ローザ**与(10)又在何处呢?

词组群

・村	・ファブール	・アントリオン	・クリスタル
・ホバー	・かえる	・ドラゴン	・リウアイアサン
・バロン	・ボム	・マンモス	・ホブス

由ミシディア至进入地底世界

接上页

15 到达ミシディア

16 与魔导士パロム、(1)一起去试练之山接受(2)的考验

17 在试练之山腹中与(3)再会

在这里与贤者(3)又见面了，而且，这山中有着最强黑魔法在长眠着。

18 与四天王中的土之(4)对决

通过山中的吊桥，便要与(4)对战了

19 セシル成为(2)

20 解开ミシディア的(5)的封印而前往バロン

为了从军事国家バロン救出同伴，セシル解开了从ミシディア通往ミハロン的(5)之封印。

21 在バロン之町与(6)再会

22 从(7)处潜入バロン城

23 与ハロン近卫队长(8)战斗

在前往国王室途中与(8)相遇，但他已被魔法控制而袭来。

24 与四天王的水之(9)对决

25 飞空艇技师(10)成为同伴

26 パロム与(1)牺牲

27 得到飞艇(11)!

由ミド开发的飞空艇(11)号隐藏在ハロン城的地下，セシル一行将ゴルベーサ打倒后越过西北的山前往トロイア。

下页继续

这里是为追寻暗之水晶而展开的旅程，各种各样的中BOSS和国王不断出现，要提升一点队伍的等级才可与他们放心地交手。

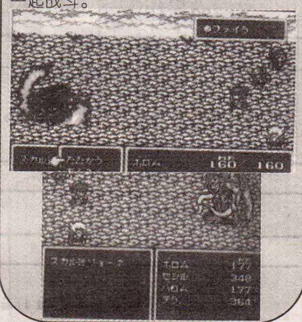
注意，游戏中盘的山场可以取得暗黑的剑。

16 年幼但可信的小魔导士

帮助了**セシル**的双胞胎魔导士**パロム**和**ポロム**成为了同伴，**ポロム**擅长黑魔法，**ポロム**擅长白魔法，而他们的双人合作特技(12)更是非常之强。

18 强敌出现!

四天王中第一个登场的人，便是土之(4)，会带来丧尸等死灵系妖怪一起战斗。



22 雷系最重要

对于(7)等水系敌人，用雷系武器或魔法攻击可以最见效果。

雷系魔法在此有特效，通常会一击必杀。

23 近卫队长……

在**バロン**城与近卫队长(8)遭遇，而且他已被魔性化，要对本体直接攻击，而对两腕用(13)等魔法攻击。



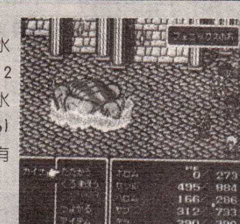
在(14)使用时会发现

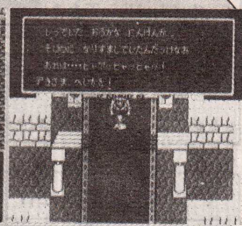
当使用白魔法(14)时，可以于正面闪光中看到所处迷宫的隐藏道路。



24 水之攻击

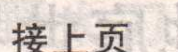
被变成妖怪的水之(9)是四天王的第2位，会使用(15)等水技，用**ポロム**的(16)带雷系效果攻击会有效的。





词组群

- ポロム
- ポラデイン
- テラ
- スカルミリョーネ
- デビルロード
- ヤン
- 地下水路
- ベイガン
- カイナッツオ
- シト
- エンタープライズ
- ふたりがけ
- リフレク
- テレポ
- 大津波
- つよがる



接上页



28 乘飞空艇向トロイア



29 与(1)再会
得到(2)而前往磁力之洞窟



30 与(3)对决



31 与(4)接触
得到土之水晶的セシル等人，与(4)所乘的飞空艇接触，带往(5)。



32 前旆(5)



33 与メーガス(6)对决
在塔的上层与3姐妹战斗，胜利后前往最上层。



34 ゴルベーザ登场
身穿漆黑披风的ゴルベーザ被テラ用メテオ击退了。

35 对ローサ(7)成功
(4)成为同伴

36 与四天王的(8)之バルバリシア对决
ローザ与(4)成为同伴，但四天王之一的バルバリシア袭来。

37 在バロン城的作战会议
从塔中逃脱的セシル等得知有关暗水晶的情报，决心前往地底世界。



38 前往(9)之村



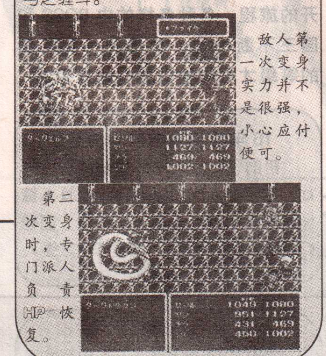
39 地底世界
为了阻止ゴルベーザ的野心，主角一行前往地底世界。



下页继续

30 从现出本来面目开始决胜!

(3)是会2段变身的，要保存实力与之缠斗。



敌人第一次变身实力并不是很强，小心应付便可。

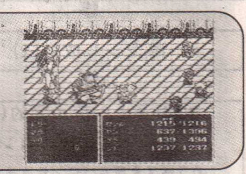
第二次变身时，专门派人负责HP恢复。

使用狂战士能力ハーサク

在磁力之洞窟，若装备金属的武器，便无法自由活动，但是对无法战斗的角色使用狂战士**ハーサク**咒文时，就可以此状态攻击了!



一但不能行动便会遭受敌人的强力攻击，一定要小心应付。



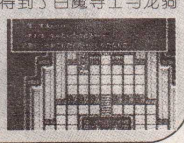
敌人的辅助魔法会使我方的队伍不能行动，所以一定要事先装备好防御异常状态的戒指。

33 按顺序将敌人打倒

对三姐妹的战斗时，要观察她们各自的战斗方法，先把能够使用回复和复活系的敌人打倒，再干掉另外两个。

35 同伴归来!

因**テラ**所使**メテオ**的冲击而解除了(4)洗脑的作用。另外，将**ローザ**也救了出来。得到了白魔导士与龙骑士和强力的同伴，战斗时可以大大松一口气了。



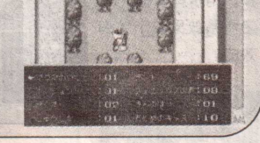
36 用跳跃攻击作战!

四天王的第三位，(8)之**バルバリシア**登场，这时以新加入的(4)的"**ザャンプ**"攻击解除对手的防御，再由其他人集中攻击吧!

只有特殊攻击才能破解他的"龙卷"防御。

38 追寻暗之水晶

(9)之村的中心，在这里的井口使用**マグマの**(12)，可使地底世界的入口出现。



词组群

- ギルハート
- ひそひそう
- ダークエルフ
- カイン
- ゾットの塔
- 3姐妹
- 救出
- 风
- アガルト
- 传说的洞穴
- デルダ
- いし

由地底世界往月之世界

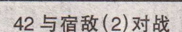
四代故事由此接近高潮，从现在决定最终阵容迎接决战，而关键要不断提升等级。

接上页

40 到ドワーフ矮人城去见ジオット

41 与(1)战斗

使用铜沙漏止住カルコ的行动，抓紧时间把ブリーナ打倒，不要让他们合体



42 与宿敌(2)对战

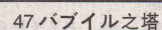
43 进入ハブイル塔

44 与疯狂博士(3)对决

45(4)的改造

找到了シド的弟子フック，之后去エブラーナ洞

46 在エブラーナ忍者王子エッジ登场



47 バブイル之塔

48 四天王之(5)



49 得到第 2 艘(6)ファルコン

50 与ジオット王相会

会见ジオット王，了解到封印洞窟的门钥匙其实是ルカ的首饰，去城中的救护室看看吧。

51 与(7)再会

52 去封印之洞窟

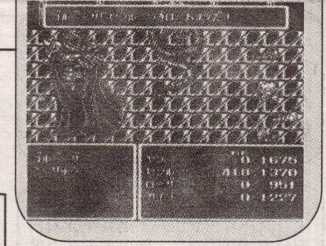
53 迫近的(8)

54(9)背叛并夺走了水晶

下页继续

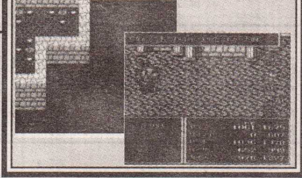
42 除了セシル均被打倒

这时(10)加入了战斗，一边用火系魔法攻击一边让同伴复活吧。



40 史克威尔开发室

这是四代著名的秘密，从这座城的酒吧墙边可进入一条看不见的通路，到达史克威尔的 FF Ⅳ开发室。



44 奇怪的对手

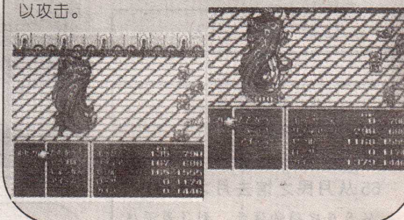
这里(3)博士带领バルナバ出现，不过只要把博士打倒便可以了，不用去管バルナバ。但バルナバ最后会自爆要注意。

46 忍者王子エッジ

这是一个攻守兼备的优秀角色，在最终决战时是最佳人选。

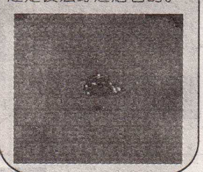
48(5)要以冷气来打败！

四天王的(5)弱点是冷气，但在(11)合上时是反而能用我方的冷气攻击加血的，在(11)敞开时才可以攻击。



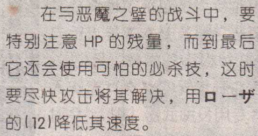
49 飞向地底

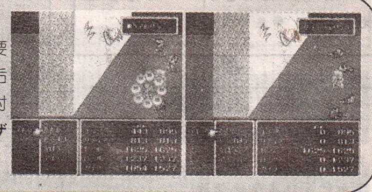
得到(6)是便有了新的空中工具，但目前还是没法穿过熔岩的。



53 恶魔之壁(8)

在与恶魔之壁的战斗中，要特别注意 HP 的残量，而到最后它还会使用可怕的必杀技，这时要尽快攻击将其解决，用ローザ的(12)降低其速度。





词组群

・デモンズウォール	・リディア	・カルコブリーナ	・カイン
・ルビカンテ	・飞空艇	・ゴルベーザ	・披风
・シド	・ルゲイエ	・エンタープライズ	・スロウ

接上页



55 前往ミシディア

56(1)复活

57 前往月亮

58 赶向月民之馆

在月亮上第一明显的建筑物，便是这座馆。然后要通过两条地下通道，通道上有很多用毒的敌人，先买些解毒药为好。

59 フースーヤ成为同伴！

60 苍之星

61 向巨人内部入侵

62 与(2)等全体对决

63 破坏巨人之(3)

64 再去月亮

65 从月民之馆去月之中心

从月民之馆的深处，到了最终迷宫，共有 12 层的迷宫，从 10 层至 12 尤其辛苦，带足回复道具再去吧。

66 夺取到封印之兵器

月亮中心的迷宫中，长眠着大量宝物，尤以 (5)(6) 为最。但守护这些宝箱的是非常强的怪物。

之后，便是最终的决战！

使幻兽成为同伴

在地底世界和**バロン**地下、月世界等地区均会有幻兽出现，打倒后便可以成为召唤兽帮助作战。

另外，在幻兽洞窟会出现的召唤士**しょうかんし**与(8)，若将(8)打倒，召唤士会唤出另一只，(这时，使用(12)可免受地震伤害)。这样反复杀了一只又一只可以在一战中轻松升级。



56 最后的交通工具

除了在地球移动，也可以去月亮的魔导船，还可以在里面存放宝物等。

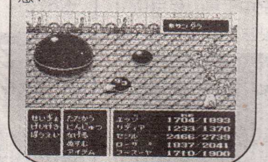
59 月之民フースーヤ

フースーヤ也并不是强悍的人，但会用所有的魔法，所以也是一个优秀角色。

63 打倒的顺序

最重要的——中 BOSS

防御、(9)、迎击三部分**エ**的 BOSS 系统将其复元并可能将我方角色全灭，要千万注意！



62 四天王再现！

虽然也有所变强，但种种弱点不会变化的(2)，针对过去的水、风弱点和(10)的开关等凭经验来取胜吧！

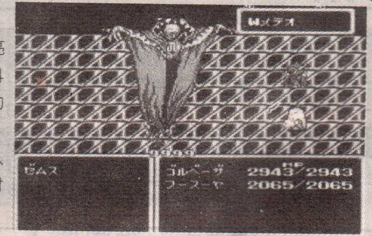


如果选择魔法错误会给对方加 HP

时刻注意回复 HP 和 MP

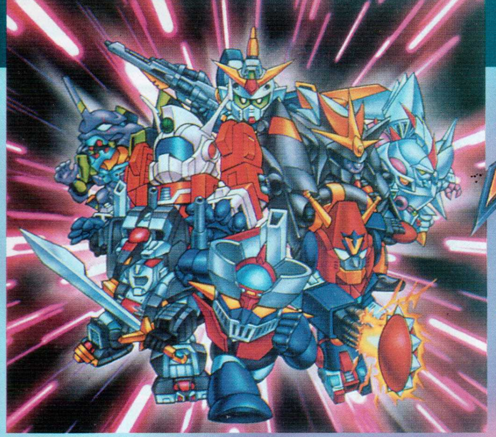
○大家的祈祷唤来奇迹

通过长长的迷宫，到月亮中心时便终于迎来了最终战斗，诸恶之根源**ゼムス**是攻击力及 HP 均极高的怪物，不过，若在地底世界的**ククロ**家购入忍者专用投掷武器 (11)，会对它很有效，但一枚要 5000 元。



词组群

·してんのう	·制御	·アルケニー	·カイン
·魔导船	·制御装置	·披风	·ラグナロク
·レビテト	·リボン	·风魔手里剑	·テレポ



スーパーロボット大戦F

超级机器人大战F

机种：SS　类型：SLG　厂商：BANPRESTO　媒体：CD-ROM

自从SEGA公司与BANDAI公司宣布合并后，令玩家本能的想到BANDAI的子公司BANPRESTO会将其SLG名作“机器人大战”在SS主机上推出，不出所料，据可靠消息，“机器人大战”系列的最新一作—《机器人大战F》将于7月25日登陆土星。

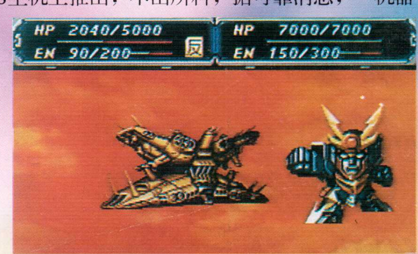
画面又回到一贯的Q版风格，人物则比《第四次机器人大战》增加了许多，甚至《新世纪福音战士》中的角色也会在游戏中登场。据称总关数会达到一百一十余关，分支情节及隐藏人物均会健在，看来这将是比PS《新机器人大战》更出色的SLG经典！



←这是デュオ所操纵的高达デスサイズ。



为了确保动力源，凌波丽的零号机能像其他机器人那样自由行动吗？





↑无敌钢人泰坦三号在本作中会大显神威。



↓与来袭之敌展开了殊死搏斗。

↑第3使徒袭来，第3东京市处于危急之中。



↑魔装机系的塞巴斯塔持有风之精灵的力量。

←百式的强力地图武器还健在吗？





机种：ARC　类型：STG　厂商：彩京

著名的射击游戏制作厂商彩京继去年的《战国BLADE》之后，又公布了这款画面效果卓越的《SOL DIVIDE》。

该作以剑与魔法的时代为背景，主角为翼之战士卡休安、暗黑战士霍克和大魔法师迪奥娜。

这是人物选择画面，可二人同玩。

惊人的魔法攻击，不愧是天下闻名的魔法师呀！

↑敌人迎面飞来，这些怪物也是自寻死路。

←这里有关于角色的介绍资料。

↓这双头的巨龙是敌方的BOSS吗?

战斗时可使用华丽的魔法攻击，而敌人种类也十分丰富，有不少体积大得惊人的家伙。

总而言之，《SOL DIVIDE》是近年来横版射击游戏中不可多得的精品！



侍魂～剑客指南书

机种：PS
类型：格斗 ACT
厂商：SNK
媒体：CD-ROM

"侍魂"是SNK公司最著名的格斗系列之一，也是在格斗迷心目中可与CAPCOM公司的"街霸"系列相提并论的佳作。其1代和2代推出至今已有很长时间了，但其优秀的制作水准仍令人记忆犹新。为了满足广大次世代玩家的心愿，SNK公司特将这两代作品制作在一枚CD中，于PS主机上发售。

因为是合集，所以基本上是完全移植原作，将不同的风格再现出来。游戏内容和系统已用不着笔者多说，总之你要是"侍魂"迷的话就千万不可错过！



"侍魂"1代，一个令人热血沸腾的时代从此开始。



《真侍魂～霸王丸地狱变》比1代有了长足的进步。







忍者、武士、法兰西的女剑客以及歌舞伎等丰富多彩的角色纷纷登场，裁判则是大名鼎鼎的黑子。

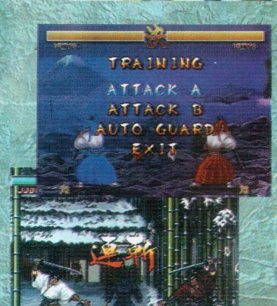


游戏中有生存战模式，玩者可以测试一下自己能连胜多少人。

CLASSMATCH RANKING
1ST 20人抜き HAOHMARU
2ND 15人抜き NAKORURU
3RD 10人抜き HANZO
4TH 05人抜き GALFORD
5TH 03人抜き WAN-FU



2代画面及操作性都十分优秀，最引人注目的便是新人物牙神幻十郎的登场。



在练习模式中要多多练习连斩的技巧，这在实战中相当有用。



音乐测试中可听到各个舞台的背景音乐。

GTI CLUB

RALLY COTE D'AZUR

机种：ARC
类型：RAC
厂商：KONAMI

目前在街机市场上，出色的赛车类游戏多为SEGA公司所制作，就拿上次介绍的《SCUD RACE》便是一例。KONAMI公司面对这样的市场状况，激流勇进，将这款《GTI CLUB》奉献给广大玩家。

本作与以往的赛车游戏不同，赛道便是城市中的大街小巷，玩者可以根据自己对地形的掌握抄近路来追赶目标。

游戏画面十分出色，街道两旁的景物描绘得相当细腻，各种建筑错落有致，玩者穿行其间会有真的置身于西方某大都会中的感觉。

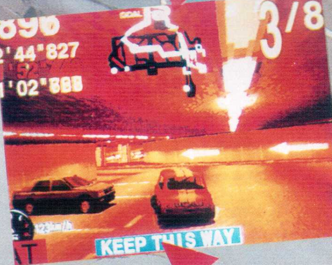


↑城市交通图。



←在地下停车场中寻找捷径，可别走入死胡同呀！







↑四周欧式风格的建筑物让人联想起某些外国影片中的场面。







↑上方的地图会有道路的显示，不过在疾驶时还有时间察看吗？

→光明就在前方，冲吧！

↑东拐西绕，这是来到了什么地方呢？



→大路朝天，各走一边。





ブシドーブレード 武士道之刃

~完全武器及招术一览

机种：PS　厂商：史克威尔　类型：对战　媒体：CD－ROM

责编：DRAGON

【西洋剑·基本技】

技名	架式	出招
垂直斩	上段	△
贯	上段	○
片手足切	上段	×
退垂直斩	上段	←△
左垂直斩	上段	↑△
右垂直斩	上段	↓△
任侠斩	上段	←→△
踏入片手回转斩	上段	←→○
垂直斩	中段	△
片手袈裟斩	中段	○
片手裾切	中段	×
退片手横切	中段	←○
左片手袈裟斩	中段	↑○
右片手袈裟斩	中段	↓○
飞入片手面	中段	←→△
飞入片手突	中段	→○
颜面打	下段	△
缘人回转斩	下段	○
上方斩	下段	×
反斩	下段	←○
退上方斩	下段	←×
左滑片手回转斩	下段	↑○
右滑片手回转斩	下段	↓○
踏入背面打	下段	→→○
飞入突降	下段	←→△

【西洋剑·应用技】

技名	架式	出招
片手垂直包	上段	△×△
啄木鸟	上段	○○
片手袈裟斩	中段	○○、○
扇子返	中段	△×
鹿威面	下段	×△、△
豺狼	下段	←○△



【西洋剑·上级技】

技名	出招	使用者
(鸣镜流秘剑)蛇目	→+ R2R1 ×	萤火、御门、辰美

【金槌·基本技】

技名	架式	出招
纵殴	上段	△
袈裟殴	上段	○
回转足殴	上段	×
退纵殴	上段	←△
左袈裟殴	上段	↑○
右袈裟殴	上段	↓○
踏入纵殴	上段	→→△
踏入袈裟殴	上段	→→○
踏入殴上	上段	→→×
飞入纵殴	上段	←→△
飞入胴殴	上段	←→○
纵殴	中段	△
袈裟殴	中段	○
足殴	中段	×
退横切	中段	←○
左袈裟殴	中段	↑○
右袈裟殴	中段	↓○
踏入纵殴	中段	→→△
蹭入袈裟殴	中段	→→○
回转飞入纵殴	中段	←→△
回殴	中段	←→○
前进纵殴	下段	△
回转胴殴	下段	○
足碎	下段	×
退足切	下段	←×
左回转胴殴	下段	↑△
右回转胴殴	下段	↓△
横殴	下段	←→○

【金槌·应用技】

技名	架式	出招
重纵殴	上段	△△、△、△
袈裟胴殴	上段	○○
袈裟纵殴	中段	○△
袈裟包	中段	○△、○
足碎纵殴	下段	×△
前进纵殴二重	下段	△△





【金槌·上级技】

技名	出招	使用者
鬼割	→+ R2△	风闩
似我八	→+ R2 ×	风闩、空

【打刀·基本技】

技名	架式	出招
真直斩	上段	△
袈裟斩	上段	○
回转斩	上段	×
受流	上段	←△
退真直斩	上段	←○
左胴切	上段	↑○
右胴切	上段	↓○
突降	上段	→→○
滑斩	上段	→→×
荒真直斩	上段	←→○
真直斩	正段	△
袈裟斩	正段	○
裾切	正段	×
受流	正段	←△
退横切	正段	←○
左胴切	正段	↑○
右胴切	正段	↓○
踏入真直斩	正段	→→△
走入突	正段	→→○
踏入逆胴	正段	→→×
真直叩斩	正段	←→△
切	正段	←→○
真直斩	下段	△
胴斩	下段	○
振上	下段	×
退回转斩	下段	←×
左滑回转斩	下段	↑×
右滑回转斩	下段	↓×
踏入喉突	下段	→→×
细摺上	下段	←→△
太摺上	下段	←→○

【打刀·应用技】

技名	架式	出招
真直逆胴	上段	△○
回转飞入叩付	上段	×△
袈裟斩三重	正段	○○、→○
切突	正段	←→○○
切面	正段	←→○△
十文字	下段	△×
河蝉一闪	下段	×○



【打刀·上级技】

技名	出招	使用者
(鸣镜流秘剑)蛇目	→+R2R1 ×	空蝉、BL、萤火
(鸣镜流秘剑)兜割	→+R2 △	空蝉、BL、御门
(鸣镜流秘剑)钲叩	→+R2 ×△	空蝉、BL
(鸣镜流秘剑)似我八	→+R2 ×	全员

【中国剑·基本技】

技名	架式	出招
垂直斩	上段	△
掬上	上段	○
片手足切	上段	×
退垂直斩	上段	←△
左掬上	上段	↑○
右掬上	上段	↓○
踏入垂直斩	上段	→→△
踏入足切	上段	→→×
飞入垂直斩	上段	←→△
片手突	上段	←→○
颜面叩	中段	△
片手袈裟斩	中段	○
片手裾切	中段	×
退叩	中段	←○
左片手袈裟斩	中段	↑○
右片手袈裟斩	中段	↓○
霞流	中段	→→○
垂直叩付	中段	←→○
垂直斩	下段	△
片手胴斩	下段	○
突通	下段	×
捌片手突	下段	←○
退结	下段	←×
片手足斩	下段	→×
左片手胴斩	下段	↑○
右片手胴斩	下段	↓○
踏入足切	下段	→→×
任侠斩	下段	←→△
炎流	下段	←→○

【中国剑·应用技】

技名	架式	出招
垂直片手胴斩	上段	△○
镰	上段	△○○
片手裾切回转袈裟斩	中段	×△
乱斩	中段	×△、○
观音斩	中段	○○、△
垂直任侠斩	下段	△△
菩萨斩	下段	→×○△





【中国剑·上级技】

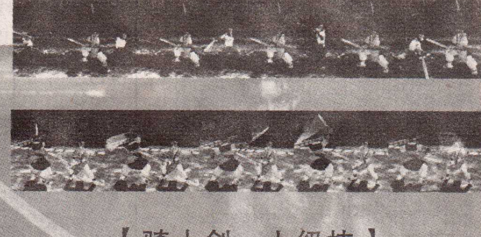
技名	出招	使用者
(鸣镜流秘剑)千本通	←→○○○○○	BL、辰美
破车	→→→○	萤火、御门
(鸣镜流秘剑)观音返	○○△、×	萤火、辰美、御门、BL
楔打	×△	BL、辰美
(鸣镜流秘剑)升舞	→+R2 ×	BL、辰美、萤火、御门

【骑士剑·基本技】

技名	架式	出招
脑天碎	上段	△
雉切	上段	○
膝碎	上段	×
退脑天碎	上段	←△
左雉切	上段	↑○
右雉切	上段	↓○
踏入脑天碎	上段	→→△
踏入雉切	上段	→→○
踏入膝碎	上段	→→×
飞入脑天碎	上段	←→△
白南风	上段	←→○
脑天碎	中段	△
锁骨碎	中段	○
裾切	中段	×
退切	中段	←○
左锁骨碎	中段	↑○
右锁骨碎	中段	↓○
踏入脑天碎	中段	→→△
踏入锁骨碎	中段	→→○
踏入裾切	中段	→→×
回胴	中段	←→○
头盖割	下段	△
旋风斩	下段	○
掬上	下段	×
打切	下段	←○
退膝碎	下段	←×
左旋风斩	下段	↑○
右旋风斩	下段	↓○
片手振降	下段	→→○
飞脑天碎	下段	←→△
回胫	下段	←→○

【骑士剑·应用技】

技名	架式	出招
脑天碎二连掬上	上段	△△、×
水平两刃斩	上段	○○
膝碎颚碎	上段	××
锁骨碎雉切	中段	○○
八寻日	中段	○○、×
打脑天碎	下段	←○△
头盖割二连	下段	△△



【骑士剑·上级技】

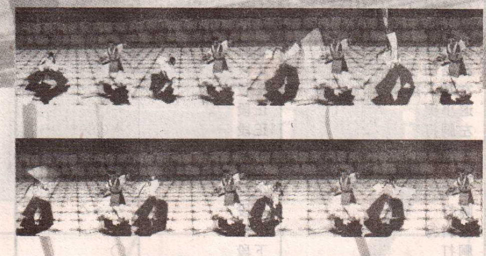
技名	出招	使用者
(鸣镜流秘剑)兜割	→+R2△	风闩、BL
(鸣镜流秘剑)丙式·似我八	→+R2×	风闩、BL
山岚	←→△	风闩、御门

【细剑·基本技】

技名	架式	出招
纵切	上段	△
中心突	上段	○
下方突	上段	×
退颜面突	上段	←△
雀散	上段	←×
左踏入中心突	上段	↑○
右踏入中心突	上段	↓○
蹭踏入纵切	上段	→→△
踏入中心突	上段	→→○
飞入掬上	上段	←→△
颜面突	中段	△
横切	中段	○
下方突	中段	×
退抚斩	中段	←○
左踏入颜面突	中段	↑△
右踏入颜面突	中段	↓△
踏入颜面突	中段	→→△
踏入中心突	中段	→→○
足颜面突	中段	←→△
溜突	中段	←→○
足颜面突	下段	△
卷斩	下段	○
足下方突	下段	×
墨流	下段	←○
沈足切	下段	←×
左踏入卷斩	下段	↑○
右踏入卷斩	下段	↓○
翁突	下段	→→△
迷颜面突	下段	→→○
飞入无双斩	下段	→→×
墨	下段	←→△
踏入卷斩	下段	←→○

【细剑·应用技】

技名	架式	出招
纵切中心突	上段	△○
中心突二连	上段	○○
突三连	中段	△×、△
三途越	中段	△×、△、○、○
饰墨	下段	×○
颜面突重	下段	△△



【细剑·上级技】

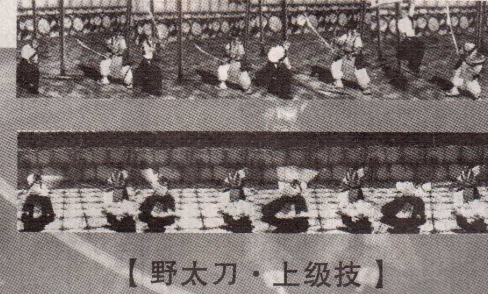
技名	出招	使用者
细蛇目	→+R2×	BL、御门、萤火、辰美
(鸣镜流秘剑)蛇目	→+R2R1×	BL、御门、萤火、辰美
踏入裹打	←→○	御门、萤火、辰美

【野太刀·基本技】

技名	架式	出招
叩付	上段	△
袈裟斩	上段	○
膝碎	上段	×
退叩付	上段	←△
膝碎	上段	→×
左袈裟斩	上段	↑○
右袈裟斩	上段	↓○
片手叩付	上段	←→△
袈裟斩回	上段	←→○
真直斩	正段	△
袈裟斩	正段	○
足切	正段	×
垂直叩付	正段	→×
退胴切	正段	←○
左袈裟斩	正段	↑○
右袈裟斩	正段	↓○
踏入首切	正段	→→○
真直叩斩	正段	←→△
掬	正段	←→○
真直斩	下段	△
胁切	下段	○
振上	下段	×
退膝打	下段	←×
胫不意打	下段	→×
左胴打	下段	↑○
右寄斩	下段	↓○
踏入寄斩	下段	→→○
踏入膝打	下段	→→×
飞入真直斩	下段	←→△
大回斩	下段	←→○

【野太刀·应用技】

技名	架式	出招
虚空斩	上段	△△、→△
袈斩二重	上段	○○
膝碎片手叩付	上段	×△
燕落	正段	○○、→△
掬胴切	正段	←→○○
晓天斩	下段	×△
十文字	下段	△×



【野太刀·上级技】

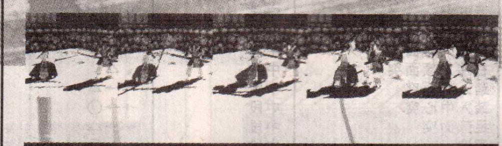
技名	出招	使用者
(鸣镜流秘剑)兜割	→ + R2 △	空蝉、御门
真直叩斩	→→△	空蝉、御门

【雏刀·基本技】

技名	架式	出招
振降面打	上段	△
胴打	上段	○
胫打	上段	×
胫打	上段	→×
退面打	上段	←△
左胴打	上段	↑○
右胴打	上段	↓○
踏入胴打	上段	→→○
走振上打	上段	←→△
走胴打	上段	←→○
片手面打	上段	→→△
垂直打	正段	△
斜打	正段	○
右裾切	正段	×
右踏入裾切	正段	→×
退小突	正段	←○
左胴打	正段	↑○
右胴打	正段	↓○
突	正段	→○
不知火	正段	→→○
降打	正段	←→△
逆斜打	下段	△
胴打	下段	○
胫打	下段	×
踏入胫突	下段	→×
裹打	下段	←○
退床突	下段	←×
左胴打	下段	↑○
右胴打	下段	↓○
颜面打	下段	←→△

【雏刀·应用技】

技名	架式	出招
振降面打三段	上段	△△、△
胴打返	上段	○○
斜打裾切	正段	○×
垂直打震	下段	△○
三方突	下段	←→△○×
茜紫电	下段	○○
红紫电	下段	×○





【雏刀·上级技】

技名	出招	使用者
不知火返	→→△	御门、辰美
霞帚	←→○	全员

完全出招攻略



神凰拳作为新时代2D对战格斗的一款异类大作(?)，终于在SS主机上登场了，在下面，我们便刊出这款GAME中各角色的出招攻略，为了整齐起见，攻略中沿用的按键代码是与街机相同的。方向以角色向右时为准。

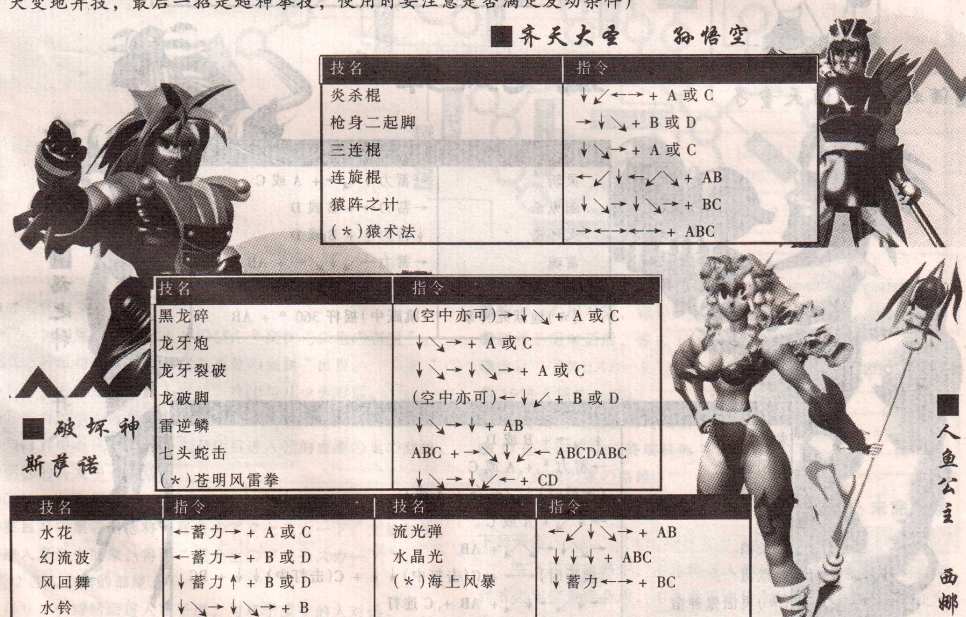
文/KING

责编/BLUE

△各角色共通操作

前冲	(空中亦可)→→
后移	←←
摔投	(埋身时)→或← + C或D
指令投	(无法抵消)→↘↓↙← + C或D
投技抵消	(被摔时)↑↖← + A或B
打击抵消	(空中受击时)↓ + C或D
前进攻击	→ + C或D
击飞攻击	→ + BC
上升攻击	(空中亦可)↗ + AB
下降攻击	(空中)↘ + AB
连续防御	(防御中)→←
防御抵消	(连续防御中)攻击键
连续技	(A)拳·脚 + CD (B)脚·拳 + CD

☆全部角色出招表(每个人倒数第三招是用ABC键存储气力的天变地异技，倒数第二招是用BCD键储气的天变地异技，最后一招是超神拳技，使用时要注意是否满足发动条件)



■齐天大圣　孙悟空

技名	指令
炎杀棍	↓↙←→ + A或C
枪身二起脚	→↓↘ + B或D
三连棍	↓↘→ + A或C
连旋棍	←↙↓←↙↘ + AB
猿阵之计	↓↘→↓↘→ + BC
(*)猿术法	→←→←→ + ABC

■破坏神　斯萨诺

技名	指令
黑龙碎	(空中亦可)→↓↘ + A或C
龙牙炮	↓↘→ + A或C
龙牙裂破	↓↘→↓↘→ + A或C
龙破脚	(空中亦可)←↓↙ + B或D
雷逆鳞	↓↘→↓ + AB
七头蛇击	ABC + →↘↓↙← ABCDABC
(*)苍明风雷拳	↓↘→↓↙← + CD

■人鱼公主　西娜

技名	指令	技名	指令
水花	←蓄力→ + A或C	流光弹	←↙↓↘→ + AB
幻流波	←蓄力→ + B或D	水晶光	↓↓↓ + ABC
风回舞	↓蓄力↑ + B或D	(*)海上风暴	↓蓄力←→ + BC
水铃	↓↘→↓↘→ + B		

神惊鬼泣

■贫之神 紊天

技名	指令
濡缚巾	→↘↓↙←＋A
灾念弹	(空中亦可)↓↘→＋A或B或C
腰旋念珠	↓↙←＋D
濡缚转冰	(濡缚中击打中)↓↘→↓↘→＋CD
粉尘落	↓蓄力←→＋BC
(＊)八门连锁阵	←→←↓↘→＋ABCD

风云变幻

■死神 伊格列特

技名	指令
流星斩(空中亦可)	(空中亦可)→↓↘＋A或C
苍雷落	(空中接近)↓↙←＋B或D
苍雷击	(空中接近)↓↘→＋B或D
赤龙双剑	↓↙←↓↘→＋AB
旋空凤凰翼	↓↘→←→＋BC
(＊)真空连斩	→←↘↓↙←＋AB

■风神 妮妮 &雷神 琪琪

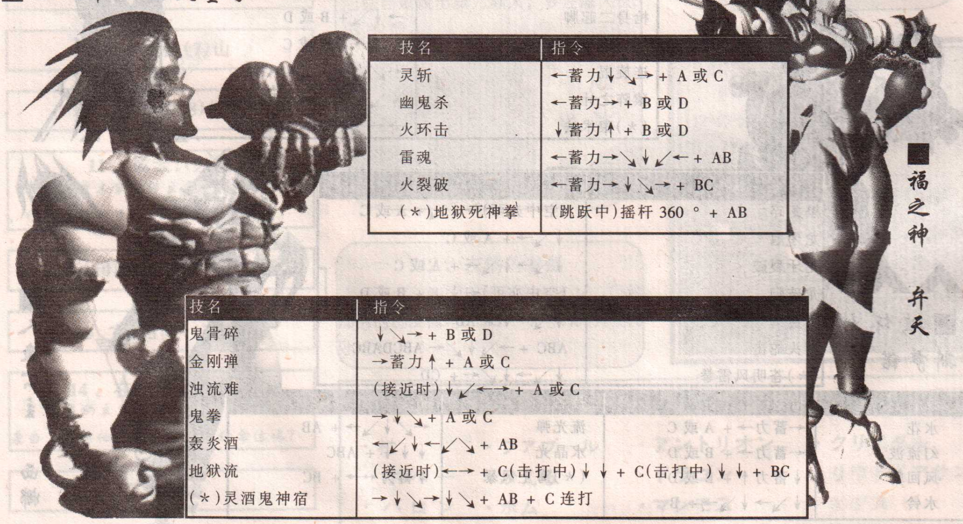
技名	指令
妮妮·琪琪交换	ABCD同时按
旋转投	(接近时)↓↙←↓↘→＋C
雷神拳	(琪琪)→↓↘＋A或C
风神脚	(妮妮)↓↙←B或D
双体攻击	→←→＋A或C
通击拳	←蓄力→＋A或C
风迅脚	↓↘→↓↘→＋D
霹雳炮	→↓↘→↓↘＋AB
转生风雷神	←→↙↘＋ABCD

凰飞凤舞

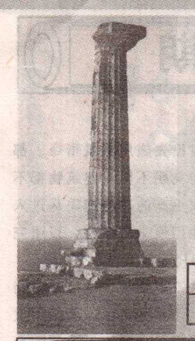
■福之神 弁天

技名	指令
灵斩	←蓄力↓↘→＋A或C
幽鬼杀	←蓄力→＋B或D
火环击	↓蓄力↑＋B或D
雷魂	←蓄力→↘↓↙←＋AB
火裂破	←蓄力→↓↘→＋BC
(＊)地狱死神拳	(跳跃中)摇杆360°＋AB

■酒之神 酒天童子



技名	指令
鬼骨碎	↓↘→＋B或D
金刚弹	→蓄力↑＋A或C
浊流难	(接近时)↓↙←→＋A或C
鬼拳	→↓↘＋A或C
轰炎酒	←↙↓←↙↘＋AB
地狱流	(接近时)←→＋C(击打中)↓↓＋C(击打中)↓↓＋BC
(＊)灵酒鬼神宿	→↓↘→↓↘＋AB＋C连打



世界七大文明



机种：PS、SFC	厂商：HUDSON
类型：SLG	媒体：CD－ROM、卡带

前言

PC的著名SLG“文明”系列曾经风靡一时，其丰富的知识令广大PC迷们大开眼界，收益非浅。现在我们向大家介绍的此款作品则是由HUDOSN公司推出的“游戏机版‘文明系列’”中的第二作。为了让朋友们能够更快的了解此游戏特别的系流，我们在此将把《世界七大文明》这个作品的系统做简单介绍。

指令简介

若要开始此游戏，首先要选择“土地版图”。共有两种版图可供使用：其一是“初心者”可选用的“地球版图”，它是以地球真实地貌为标准的，玩家可以参考世界地图在资源丰富的区域开发。其二是“上级者”使用的“假设行星”版图，随机产生的复杂地形，可以说是一个重大的考验，而且贫乏的资源也成为中盘后的科技发展的大难题。

挑选好适于的“土地版图”后，便进入了开拓领导人的选择——

族长

初时共有50个金币开始游戏，适用于初接触此作品的玩家。结束时间为公元2100年，文明发展时间较长。

司令

初时无任何金钱，文明发展时间长，结束时间于公元2080年，等级属中下等。

太子

初时无任何金钱，难度有所提高，结束时间在公元2060年，对于SLG有一定自信的朋友可以选择此难度。

国王

初时无任何金钱，难度很高，结束时间为公元2040年，绝对的“上级”，轻易不要选用。

黄帝

初时无任何金钱，难度极高，结束时间是公元2020年，自信心极强的玩家可以尝试一下。

选择完领导人后，就要选国家，请玩家们挑选象徵不同文化特点的国家——

古罗马帝国

拥有深厚文明基础和强大国力的国家，不过这也是在历史课本上出现的。

古埃及

因为人才倍出，拥有文明程度相当高，不过由于国力较弱，经常遭到强国袭击。

德国

工业十分强盛，同时拥有精锐的军事力量，是一个文明和军事相当平均的国家。

美国

开民主之先河的国度，因为制度在当时是先进的，但是却只有两百多年历史。

古印度

古文明相当发达，在游戏序盘时拥有强大文明基础。但之后科学进度太慢。

中国

多了不用说，唯一现存的四大文明古国，是七大文明之一，相信选择中国的人会很多。

法国

浪漫主义国家，文学十分发达，但是若要论国力则不值一提。

日本

做为日本本不应被列为文明大国，只不过因为是原创国，实力一般。

俄国

军事力量极强，但是文明较差，在游戏中偏重于侵略掠夺它国文明。

选择好国家后，便可以进入游戏，在游戏中会出现以下选择一

都市

建造一个城市，可以从事生产，科学研究及各种建筑物的建造等等活动，是游戏进行下去的基本。

道路

城与城之间连接的通道，是减少部队移动时间的关键，尤其是在初期，是各城间互相支援的“必需品”。

要塞

防御工事，可以在其中放置士兵，并将兵种的防御力提高

。在要害地形中建造要塞可以抵御敌人的侵攻。

灌溉

可以大量提高粮食的收获，是农业发展的关键。如果只灌溉都市所处一格则不会有好的效果，面积越大收益越多。

森林

可以更改地形，使平地变成天然障碍物阻止敌人的前进。

采坑

采集有价值的大量资源，可以提高国家的生产力。但是也经常无任何效果，建议在密集的情况下使用。

铁路

在获得了科学技术中的“铁路”后才可使用，可以在道路上架铺铁路，使各城市间移动更加快速。

警戒

当敌人接近时，部队会自动解除待机状态进入战斗准备。

防御

可以提升三分之一的防御力，可以在短时间内少数部队阻挡住敌人进攻，以待后援。

如果将游戏标移动城市放于空地中，按下决定则含有以下选择一

移动

于此处的“移动”是为了方便玩家寻找自己的各个城市所用。

配分

可以决定税收分配的选项，关系到全体国民的幸福，同样也关系到国家的收入。是让国民们安居乐业呢？还是提高收入发展文明呢?请慎重选择。

助言

了解本国情报的窗口，包括“都市、军事、外交、内政、财政、科学六项，都市表示目前生产力和生产状况，军事用于了解本国所拥有兵团，及兵团参予战役情报，外交可以看国家基本制度，对外结盟和宣战国家，内政了解各城市人民幸福度。科学是查看科学进度，以及开发技术成功的指标。

情报

是当前进度中的成绩，可调查日前特殊建筑和五大文明古国的目前排名。

辞典

可检查各个于游戏中特殊道具和建筑物的用途，例如：粮仓可以防止饥饿，教堂可以提高幸福度，兵舍可以防止暴动，水道可以防止火灾等等。

记录

记录目前进度。

终了

用于结束该回合。

看过指令选项后可于购买画面看一看，了解其中用处：首先注意生产时需要令牌，城市中使用令牌数越多则耗钱越多。假如需要生产某物时可选游标指其并按下决定钮，如果有必要才可以一次直接购买，尽量不要这样，利用城市生产力慢慢来。如果你急需要金币，可以拍卖建筑物方法是到已经建好的建筑物按下决定钮，这时会打出价钱，现按决定扭便可拍卖。

建国初期

指令活用

游戏初盘只有一辆马车，建国前建设先施用灌溉指令，都市建成后可生产民兵。因为选择国家和文明不同，建筑物都不同，但是民兵，开拓民和兵舍则是必须生产的。请把民兵进入量产，决定国家政策后会出现贤者。他们便是科学家，以研究科学为主要工作，每发现一个科学秘密即代表文明的一次进步。

在初期科技研究中，建筑可发现“万里长城、金字塔、街道和宫殿的科学；青铜器的研究可以生产重型兵团，并最后发现铁器存在；骑乘时是可生产骑兵的技术；陶艺可以建筑粮仓。

决定好研究方向后可以进行开发。兵团最好拥有三只，除警戒外可以派一只军队去探索新道路。

至于说开拓则是会碰到各散居部落，占领时可以得到金币，并得到兵团如有可能可以得到科学技术。如果遇到别国城市，便可以派使者洽谈盟约，但要注意结盟时要交换某项科技成果的。如果自认为国力足够强盛，可以要求贡物，如果对方不同意那么便要小心战争。

开拓者可以进行开发矿坑，灌溉植物和铺道路，最重要的是建造都市增加收入。在初期如进入了一个较好的时期便要建设粮仓，以免发生粮食问题。

关于战争要注意守势永远大于攻势，建造好要塞将精锐士兵储于其中以备敌人来袭。

建国时期，一定要选择好首都，科学技术发展中心，应该尽力发展科技。而士兵生产城应与科技城有所区分。城市间不要分开太远以免支援不方便。

陆上部布署完毕后可进行海上发展，只有海上发达才可称得上是真正的强大，不过要小心时时出现的海盗和山贼，警戒兵力一定要有相当实力。

最后向大家介绍四个重要的建筑，如果有可能请尽量提前建筑。

大圣堂

将城中品德坏的市民变为普通市民。

金字塔

随时可以变化各种国家政策。

水库

利用水力发电，可以节省费用。

女性参政碑

减少军事战争中死亡人数。



业界最新传闻的真相

在这个噪杂热闹的游戏界，每天都会传出许多令人惊异的消息，在这里，我们将最近一段的信息作一汇总，与读者朋友们一起来寻找一下最令人注目的信息的真相。

编译/KING

任天堂64篇

●撒尔达传说64将以卡带版发售吗？

名噪一时的“撒尔达64”，最初被认为是64DD的专用软件，但是，现在有消息指称该作品已改为卡带形式，这是真的吗？



“首先，在今年预定发卖的确实是卡带版，之后一定时间内会推出与卡带版内容不同的‘撒尔达64’64DD版。”（任天堂广告部）

竟然会是这样，卡带与64DD，将通过这两种媒体推出“撒尔达64”，但是，为何会推出同一游戏、不同内容的两个版本呢？

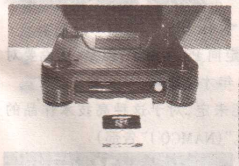


“64DD版本的发卖，卖点在于想让玩者领略到使用64DD的特殊感觉。”（任天堂广告部）

这么说，今年的卡带版与明年的64DD版将带来不同的感觉，而且，由于它们的不同内容，玩起来不会令人感到枯燥。那么我们便一起期待它们的发卖了。

●64DD会内藏MODEM吗？

目前，虽然许多主机都走上了使用MODEM的路子，但是，在本体中内藏MODEM的主机至今仍未出现，而任64DD会不会是第一个呢？



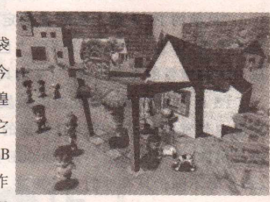


“将NET WORK活用在GAME中，的确是我们设计任64时想让64DD的魅力发挥而提出的构想之一，另外，用电话与64DD的软件相结合游戏也是非常有趣的做法。然而目前都没有正式决定”（任天堂广告部）

含意不明的回答，到底有没有其事呢？如果能够使用MODEM，就可以和远方的朋友一起玩同一个游戏，真是令人期待啊！但是任天堂没有明确的答复时，我们只有继续等待。

●64DD版“口袋妖怪”将会是使用网络来进行对战的游戏吗？

著名的GB版RPG“口袋妖怪”自96年2月发售至今创下了累积近150万的辉煌销售成绩，现在已决定将它制作任64DD版，不过在GB上可以进行通信游戏的本作品，在64DD上将怎样处理呢？



“由于网络之类的方式并没有确定会不会在64DD上使用，所以现在也正在考虑怎样处理通信游戏的问题。”（任天堂广告部）

如果没有MODEM，用通信连线、资料碟的方式也可以进行对战。无论如何等待今年圣诞本游戏的发售吧！

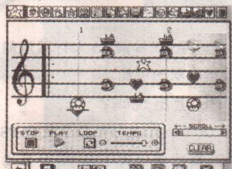
●在64DD上会出现RPG马里奥吗？



迄今为止，预定在64DD上登场的软件也只公布了“撒尔达64”、“MOTHER 3”、“口袋妖怪”等三款，但是，这显然太少了一些，有关于其它几款对应64DD的软件正在开发的消息似乎慢慢的传了出来……

“64DD用的软件，有‘马里奥RPG’、‘马里奥作曲’、‘模拟城市’三款在开发中。”（任天堂广告部）

令人欣慰的消息，这三款名作的开发计划，在64DD上市时无疑是股强大的推动力。





●NAMCO将为任64制作赛车游戏?!

“虽然参入了任64但至今开发计划中并没有赛车节目，有一些运动类及RPG类的作品，不久将会发布较详细的消息。”（NAMCO广告部）



▼▶NAMCO的RPG和SPT类游戏中目前已公布会将《幻想传说》和《实况棒球》移植N64。

PLAYSTATION篇

●PS将大幅度降价吗?

本年度3月间,众多欧美国家及澳大利亚等地区正在销售的索尼PS主机全面降价,这样的话,索尼电子产业(简称SCE)是否会考虑在日本等地区再度降价呢?

"对于在国内地区降价的问题无可奉告。"(SCE广告部)

"目前的PS正处于销售的稳定阶段,如果降价也不会有太大的效果。作为一个在发卖形势上已经平稳的主机,价格已不再成为影响销量的主导因素。"(某玩具商)

PS目前的价格已经比刚开始发卖的时候大幅度降低了,而在海内外都已形成了固定且稳定的市场。也许真如那位玩具商老兄所说,降价的希望不大,而SCE始终顽固的回答"无可奉告",那么降不降价只有他们自己知道。



●PS的后继机种将会出现吗?!

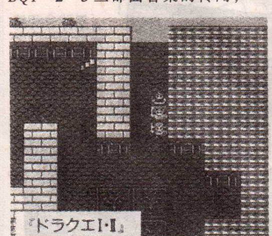
这是一个若经证实会成为头号焦点的话题,据传该主机64位元、4倍速光驱、对应DVD……并没有任何的正式发表,只听见满天扑扇着翅膀的流言飞来飞去,但索尼对PS的后继机究竟有何打算呢?

"现在并没有预定,关于后继机的传闻也听到过一些。"(SCE广告部)

仍然是无可奉告这一类的回答,不过在目前PS大行其道的状况下,确实基本上可以排除后继机出现的可能。

●"勇者斗恶龙三部曲"将在PS上出现吗?

ENIX参入PS之后,不仅对于DQ7,对DQ一代和二代向PS的移植,也有很多人抱有深切希望,因此便出现了在PS会推出DQ1·2·3三部曲合集的传闻,



"虽然这么说,但在目前比起为复制过去作品的辛苦,还是开发DQ7的工作更重要。"(ENIX广告部)

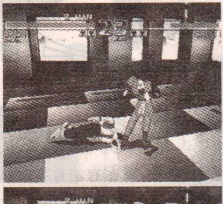
这么说,这一作品在PS推出的可能性虽然不是没有,但至少也要等到DQ7推出以后了。

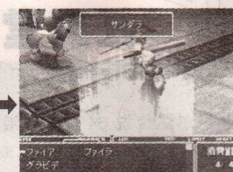
●在PS版SAGA推出时,会附送FF Ⅷ的体验版吗?

在史克威尔的"TOBAL NO.1"推出时,曾附送过FF Ⅶ的体验版,而预约"TOBAL2"的人,可以得到附送的FF Ⅶ游戏CG集动画录像带,那么在该公司另一大作"SAGA"推出时,会不会附送FF Ⅷ的体验版呢?

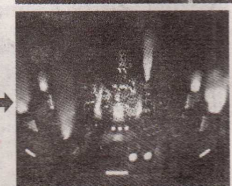
"目前,仍未确定。"(SQUARE广告部)

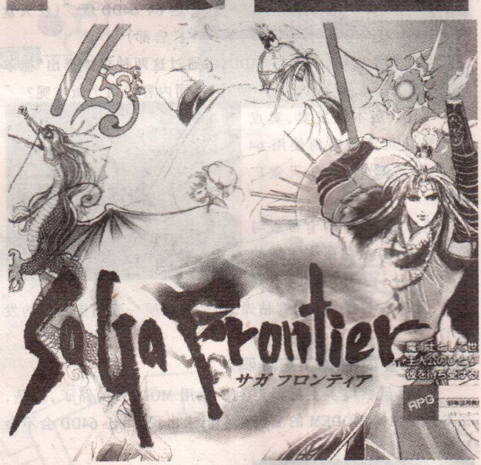
嗯,仍然未定吗,但是Ⅷ代和Ⅸ代确实已在制作中了,真是令人期待呀!







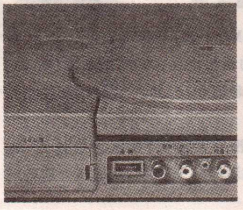


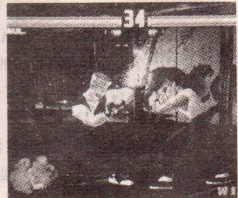


●铁拳3将配合扩张ROM卡在98年推出?

终于登场的铁拳三代,已决定向PS移植了,但是,据说要对应同时发售的扩张ROM卡在98年才会登场。

"PS版究竟如何处理目前还未定,对于这种高技术作品的移植,眼下说来还需要一段时间。"(NAMCO广告部)





●BANDAI的游戏软件将在PS上慢慢绝迹吗?



BANDAI发布了将与SEGA合并的消息后,人们都在担心,对于一向与世嘉的SS作对手的PS主机,是否将从此无法得到BANDAI的游戏。

"目前为止,我们都不曾改变对所有机种供给软件的方针,BANPRESTO等系列会社也一样。(BANDAI广告部)

的确是令人放心的回答,希望BANDAI以后能继续为各机种提供优质的游戏软件。

●"樱花大战"将推出育成型SLG?



获得大好评的"樱花大战"会不会也推出象"心跳纪念品"那样的SLG呢。

"现在还没有预定。"(SEGA广告部)

现在没有预定,将来会有可能吗?

"这样的可能性不排除,但是近期由热门游戏的角色出演的各类型均很多,不一定只限于育成型的SLG,改编成此种SLG也不一定限于樱花大战。"(权威人士)

●世嘉的作品将在PS上发卖?!

是令人惊异的消息,不过在这样的世界里什么事都会发生,也许出于某些特殊原因,会使世嘉作出这样的决定。

"没有这样的预定。"(SEGA广告部)



SEGA SATURN篇

●SS将推出新机种吗?

这一传说是关于新型SS的,有各种说法,其中包括重新设计的以POLYGON处理为重点的主板,及采用了最新MODEL3基板所用的CPU等等……绘声绘色令人怀疑真有其事,那么世嘉方面是怎么说的呢?

"就象MD之后推出了SS一样,将来一定会推出更高性能的机种,但是,目前并没有推出新机或SS加强版之类的计划。以目前SS的市场状况,若推出机能不同的型号,会产生一些反面影响。"(SEGA广告部)

看来对于世嘉的新型机,短时间内不会有太大动作。

●SS将降价?

任64降价至16800日元,为此有传说SS将随之降至14800日元。

"没有降价的预定。"(SEGA广告部)

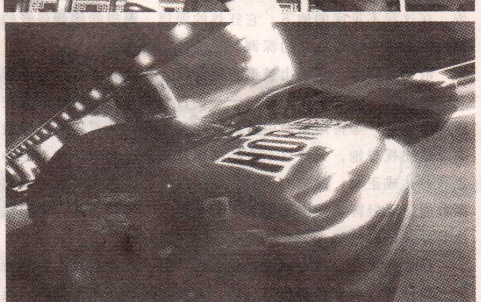
但是这样的回答,似乎也缺乏可信度,让我们听听玩具商是怎么说的吧。

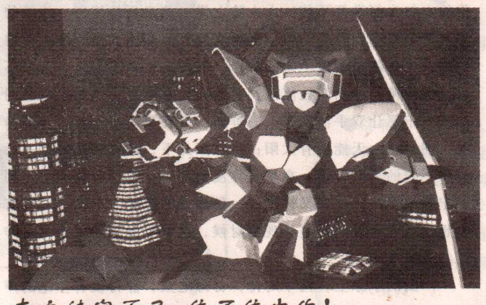
"SS的用户,与N64和PS的用户相比,一般而言,更注重某些特定节目的质量,基于这点和目前的市场状况,可以认为即便再降价也不可能获得更大市场。"(某玩具商)

的确,降价的可能性看来是很低了。









本文传闻而已,信不信由你!



兰古利萨之歌

文/绯雨焱
责编/BLUE

我的名字叫杰茜卡，光明之祭司，露希丝的仆从。我来唱一首歌，一首百年兴衰的歌。歌不像历史，总是把英雄埋没，歌就是传说，将动人的故事在人们心中散播。我要唱的是两把剑的故事，我要讲的是光与暗的传说！

炼狱的烈火，囚锁着暗黑的魔剑，毒焰中聚集着邪恶的妖神，剑刃上萦绕着痛苦和仇恨，阿尔哈萨特的名字伴着恐怖流传。在这深不见底的地下，它狂热的渴望，渴望能饮到强者的鲜血，把世界拖进罪恶的深渊。

清冽的湖水，倒映出被遗忘的古城，水光潋滟处，悬浮着光明的圣剑。光之女神的信物——兰古利萨在这里沉睡，她在静静的等待，等待那宿命中开启封印的少年。几百年来，无数的眼睛注视着她，无数双手企图把她从眠梦中唤醒。纯洁的心想靠此达成正义，欲望的火欲凭她实现野心。高高举起可以震摄群魔，轻轻挥动即能制霸天下。多少人不懈的追逐，盼望能执着她开辟自己的人生……

湛蓝的天空，白云朵朵；绿色的田野，花开遍地。游吟诗人七弦轻抚，彩衣舞者长袖飞扬，美丽的姑娘在花下低语，英俊的少年为何徘徊不前？人人脸上洋溢着幸福的笑容，淡淡的日子溶着浓浓的爱心。但，不要陶醉！要知道人是神最奇特的造物，也总使神做最矛盾的抉择。有的人生在过去里，为了不被仇恨压垮，他们四处流浪；有的人生在梦想中，为了自己的私欲，宁愿让双手沾染别人的鲜血。活在黑暗里，就拼命的挣扎，期待有一天能拥有太阳；活在阳光下，却自寻魔障，一心要将不败的神话传扬。在杀气弥漫的乱世，他们祈祷和平；到了宁静的年代，他们又怀念那一份热血的激荡。然而，可曾有人想过风起云涌、群星毕现的时候，这世界倾刻间将不再是昨天的模样……

广阔的平原上，两军对恃，百万之众，静得没有丝毫的声音，一声心跳，一下呼吸，都有如霹雳。轻轻的，战鼓有节奏的响起，飘忽不定的喧嚣似远犹近。射手拈弓搭箭，骑兵拉紧缰绳，战将将利剑举过头顶，魔法师也开始轻声的吟唱。一声凄厉的呐喊撕破沉寂，随即就是震天动地的号呼，像两股巨大的洪流交汇，像两头凶猛的野兽互击，一瞬间，四下遍布声声金属的碰撞，充满了阵阵人喊马嘶。如蝗的箭雨、飞扬的沙尘、遮住了太阳的光辉，遮住了诸神的耳目，也遮住了人心中的悲悯。刀剑相击，血光飞溅，怨魂从地底深处苏醒，漫天飞舞的是幻兽和精灵，阿瑞斯的长矛穿过勇士的坚甲，死亡女神的利剑在人群中砍杀，捷足的天使在战阵上疾飞，酣战的巨人像山一样轰然倒下……

和平与战争就是如此的交替，昨天还是欢声笑语，今天便已换作铁马金戈。和平是人类最易习以为常的伴音，而战争却是一幕用生命演出的活剧，它虽悲壮，却绝不美丽，因为它的代价太高昂了！村口小路，你可曾见到那翘首启盼的身影；出征前夜，你又是否体会过这依依不舍的别情。战争是人类特有的创造，它像一把双刃的利剑，像一个正反的谜题，一面是悲伤的泪水，一面是可歌的勇气——

年轻的祭司，拼死撑起一片结界，直到力尽身亡；暴怒的猛将，大吼着被长刀斩落于马下。单人独骑，也敢冲入敌军的战阵；铁剑一把，足矣插入巨龙的胸膛。倒卧血泊的，面带微笑，只因他看到领袖的身影；早已僵死的，却依旧站立，或许是想亲自听到胜利的凯歌。阿尔哈萨特在大地上尽情施威5，却不知兰古利萨的光芒即将来到。

那辉映千古的圣剑，光有钢铁般的肉体并不能将她唤醒，只有炽热的魂魄才有资格为她启封。几百年来，数不清的勇者企图尝试，但真正成功的又有几人？迪哈尔特以一腔复国的热血将她高高拔起，而在雷顿手中飞舞可是因为他对友人的牵挂？八百年的努力，波赞鲁还未染指就被自己的野心毁灭，迷茫的艾尔文则在光与暗间左冲右杀……

红头发的艾尔文，现在你可好吗？还记得你那热爱魔法的朋友，初次相见就要学轮回之术，但我又怎能向他说清这转生的悲哀和不死的惆怅：看着别人出生，看着别人死去，看着别人拼博，看着别人毁灭，自己只能做一个旁观者，将胸中的激情悄悄埋没。要知道兰古利萨虽然有强大的力量，但真正书写历史的却并非是她！广漠的宇宙，人的一生何其短暂？花开花又落，沙罗双树的故事你可曾听说？但一瞬的光亮也能拔开长夜，点滴之水也会汇成奔腾的海洋！蔚蓝的苍穹，你可知哪颗星是英雄的影象；历史的长河，怎敢说这朵浪就是踌躇的帝王。你看那落叶，枯黄衰败，依依不舍的在秋风中飘落，但你可知，有朝一日春回大地，老树将重披绿色的新妆。花朵有各种颜色，但开放并没有贵贱，生命只有一次，却因此燃烧得无比辉煌！

我的名字叫杰茜卡，我有一首歌要唱，歌的曲调可以被遗忘，但它的意义却将永远在世上流觞。在战争的年代，人们放射出乞盼的眼光，和平到来之时，这一切又将在谈笑中淡忘。当疲惫的战士归来，当远游的旅人回家，记得用一双温暖的手抚慰他残破的躯体，记得用一首老歌去贴近那受伤的心房。到有一天光与暗的力量又一次交汇，我将被再度唤醒，帮助一群热血的战士，追寻自己的梦想，继续这支兰古利萨的歌……

漫园

最近的“漫园”投稿真是多呀，其中四格作品尤其多，而且水平也是越来越高。不过，有一点希望大家能够注意，那就是题材要广，其实许多 RPG 、SLG 游戏中有很多东西可以发掘一下！

—— KING



最终 BOSS 降临

作者：MONKEY

不愧是专业水平，真要多感谢 MONKEY 君了！没想到你这次寄来这么多的四格作品，在本期先选其中的两作登出，其它的会在下几期中安排。

—— MOMO

不战而退

作者：MONKEY

内容非常有趣，最近的四格作品内容大多以《街头霸王》和《侍魂》为题材，真希望能多看到象本作这样想象力丰富的作品。

—— MOMO

マン园

街头霸王 ZERO2 外强中干

编绘：李治、徐少华





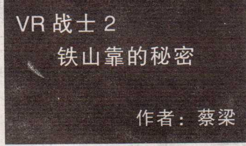




MONKEY

徐少华玩友寄来的四格作品都很不错，我们会在这几期中全部刊登出来。蔡梁玩友的《铁山靠的秘密》着实令人捧腹，内容已有一定水平但画功还需提高，我期待着你把更出色的作品寄来！

—— MOMO



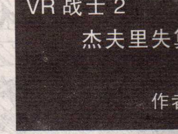
VR 战士 2 铁山靠的秘密

作者：蔡梁









VR 战士 2 杰夫里失算

作者：蔡梁

啪！

最后一击

头锤！

MAN园



▲作者：四川重庆 ARKONG

很细腻的作品，但樱花为什么会哭呢？



▲作者：浙江建德吴可

这幅《斗神传》很有气势！下次投稿时一定要用大一点的信封，千万不要折叠。

这期“漫园”又要匆匆结束了，好作品有那么多都还没登，只有等下期再与各位见面了，别忘了多多支持本栏目哟！

◀作者：山东济南邱海涛

感觉相当不错，但以后注意不要用圆珠笔投稿。



◀作者：四川重庆冯沛

画面结构不错，下回会登出你的另一幅作品，注意看哟！



◀作者：安徽宿松县徐剑

气氛渲染得很浪漫，想必你是非常喜欢坂崎百合这个人物了？



GAME 日文教室



责任编辑:MOMO

嗨!みなさんこんにちは,朋友们又见面了。首先,要就一件事对大家道歉,这就是三月号的“教室”中单词表在排版时发生的失误,感谢许许多多热心的读者朋友来信来电指出,在这里就不一一写出人名了。

在这一次,我们主要解答一些读者来信中提出的问题,这些问题通常都能涉及一些常识因此要讲一讲。另外,过去也曾说过,虽做出这个栏目但 KING 或我 MOMO 都不是日文老师,加之这本游戏杂志的特殊局限性,我们一直想不出很好的讲解方式与范围,而读友们的来信便是大家最真实最直接的问题,所以,讲讲信上的东西应该不会错的。多谢你们的来信,并请继续给我们提供建议和意见。

北京的张思远、上海的程升两位,在来信中均提到片假名译音的问题,其实这些日文化的英文单词,注音未必十分准确。像你们信中所提到的“ル”的发音,日文标准音应该接近于“lu”(鲁、露),但在日文当初引进外来语并注音时,英文词里有“RU”、“ER”、“LU”全写成“ル”,像“规则”一词,英文“rule”,而引人日文片假名时却写作“ルール”,但在我们翻译成中文时,就要照顾原词听发音及习惯译法,一般来说人名尾部带“ル”的都是“er”,而词首时则通常都是“LU”或“RU”。举例说银河之星ルナ,英文是 LUNA,便翻作露娜,而火炎之纹章的主角マルス,因不知英文是 MARUS 还是 MALSE,所以翻成玛鲁斯或玛尔斯都可以。

在英至日的变化中,词尾是“g”或“ing”的单词也是有点问题,虽然这样的词尾中“g”不发音,但日文依然注上“グ”(类似于读“古”、“格”的发音),不过,若有点英文常识的人也不应该将其读出来,如 KING 这个词的日文写法就是キング,但总不能译成“京古”之类的怪名字吧?而日本人这种翻法也有他们自己的道理,像我国在百多年前,开始翻译外文著作时把 John 翻成约翰,便这样用了下来,实际上其英文发音与“约翰”两字相去甚远,但已成了习惯,约定俗成而已。

在日文游戏的场合,也有很多词是毫无意义的象词,类似中文的“咣!咣!”、“哗哗”等,没法直接以字面上翻译,如“ハラハラ”(读音近似 HALA HALA)形容某所空空如也,“(バラバラ音近于 BALA BALA)则形容某物体支离破碎,这些词因为是以声音突出气氛,不属于规范单词,所以写成片假名的“はらはら”和“ばらばら”均可还有,对上海徐虎、沈阳田辉等几位朋友问到的人名问题,也有必要谈一谈。在现在的游戏中,日本制作厂商方面本身便有欠严谨,很多人物出场后名字也只用假名来显示,但平、片乱用,造成翻译时的混乱,如マリナ(或写成まりな)这个名字,要是欧美洲角色就一定翻成“玛莉娜”,要是日本人可就有点头疼,究竟是混血儿或起了外国名字叫玛莉娜呢?还是其实名叫“麻里奈”(典型日本女孩名,读音亦是まりな)呢?又如エリカ,是该叫“艾莉卡”还是叫“绘丽佳”呢?都得根据具体情况来判断。其实在我们杂志的翻译工作中也是如此,做 FF Ⅶ的稿件时对那位手持巨大十字镖的忍者少女只能翻译成“尤菲”,后来一个偶然机会见到一份日本资料上写着她叫“由绪”,以后才改了过来。但很多同行出版的书里仍一直叫“尤菲”一类,前不久,看到一本香港出的 FF Ⅶ攻略全书上亦是如此。而且由于在香港使用粤语的发音不同,音译人名也有些在我们看来很怪的念法,尤其是看到文章中有个人名“云逊”,想了半天才反应过来是文森特(VINCENT)。

扯远了,接着谈日文吧,这次的篇幅不多了,最后要提一点的是:日文汉字有许多与中文汉字写法相同,但意思完全不一样,因此对玩友们造成很多不便,而我们在编辑杂志中有时也会顺手写出一些本来是日文的词汇,像“仲间”本意为“同伴”等。不过,有些词可就不能乱用了,尤其是汉字中也有该词组的。像“邪魔”在日文中的意思其实是“阻止”,“挨岁”意为“问候”等。若有机会,我们将专门列出一个表来对照。

好了,それじや,下次见。

名作大家评·名作大家评·名作大家评

太空战士Ⅶ
——游戏史的里程碑

期待已久，《FF Ⅶ》终于发售，一颗就要被拖垮的心灵，总算得救。打开PS，一坐就是十几个钟头，游戏的精彩，令我赞不绝口。在苦战数日之后，更有说不出的感受……

气势磅薄，场面宏大，这是我对《FF Ⅶ》的第一印象，也是对FF系列的一贯印象。如果说DQ系列是靠勇者的故事和鸟山明的插画来吸引玩家，FF系列则是以性格鲜明的主角设定和丰富华丽的魔法来取胜的，再加上史克威尔一贯的简明的操做系统及史诗般的剧情，简直成了RPG FANS的最好选择（那位DQ FAN息怒，不要用斗恶龙的剑向我下手！）

以上几点在《FF Ⅵ》中就已经十分突出，而在《FF Ⅶ》中更得到了升华，英俊潇洒的克劳德、温柔体贴的娅莉丝、勇敢坚强的蒂法、嫉恶如仇的巴利特、成熟中带点冷酷的西多、憨态可掬的陆行鸟……均给玩友留下了深刻的印象，气势咄咄逼人的召唤系魔法，华丽并富有戏剧性的必杀技，怎能不叫玩家如醉如痴。不过，笔者最满意的还是友好的操作界面，简洁的操作系统，尤其是包括一些汉字的对话选项的说明更是使我这个只懂少许鸟语（唐）的日文菜鸟如虎添翼，很快上手，相比之下，拥有一大堆繁杂难懂的日文和似是而非的图形的DQ系列，则使我望而却步，惭愧的很，我们这两个RPG FANS却从未玩过DQ系列。（"喂，老兄，真砍哪！"）

言归正传，《FF Ⅶ》可以说是RPG史上空前绝后的经典巨作，是游戏史上的又一座里程碑。史克威尔公司将PS的机能发挥的淋漓尽致，充分展示了PS的优越性，使其它主机和游戏望尘莫及，细腻逼真的片头DEMO，使我在开始游戏之后还浑然不觉这是完全用POLYGON制作的场景，人物、优美的背景音乐，使我在不知不觉中与游戏溶为一体，尽管我不懂日文，但通过主角们的一举手、一投足，喜怒哀乐一目了然，深深的被剧情打动。尤其是萨菲罗斯发现自己是古代种的那一幕，给笔者留下深刻的印象，近乎疯狂的萨挥刀屠杀村民，蒂法冲向萨却被其砍倒在地，气愤的克劳德拖着长刀与自己心中的偶像对决……简直就象在看一部感人的电影。其它类似的过版动画更是举不胜举，还有不时一现的搞笑场面和比《飚车王》更刺激的赛车格斗更是给我带来了无限欢乐，还有生动活泼的NPC各式各样的敌人，BOSS，千变万化的武器，无不继承了史氏的一贯风格，相比之下，DQ系列则略显单薄，（"忍耐是有限的，再碰我我就跟你拼了！"）

当然，金无足赤，人无完人，再好的游戏也是这样，就笔者的感觉而言，《FF Ⅶ》的剧情和人物设定有些与上代雷同，同样并非人类的蒂娜和娅莉丝，都爱偷东西的洛克与雅菲！靠运气决胜的西捷亚与凯特，同为武斗家的马修与蒂法。或许是我庸人自扰，或许是白玉上的一点暇斑，或许是史氏故意为之，而让蒂娜、洛克等永远活在FF迷的心中。但不管怎样也不会影响我对《FF Ⅶ》的热爱，不过，不能随时记录却影响了游戏的进度（应学习《浪漫》）或许这正体现了FF系列的风格，然而，笔者最大的遗憾却是看不懂日文，导致游戏中盘卡壳，搞得焦头烂额。不然，在通关后会有更多的心得和体会来写这篇文章，所以我忠心希望史氏在发行《FF Ⅷ》时能中、日文双管齐下，以慰中国广大玩友之心。

最后写句名言送给各玩友，只要拥有GAME，一生别无所求，（引自笔者语录）愿《FF Ⅶ》FOREVER WITH YOU！！

作者：大煞、小八

FF Ⅶ
——DAYDREAM

玩完《FF Ⅶ》之后，就曾认为这已经是RPG的顶点，不可能再有某个游戏能超过它了，即使是《FF Ⅶ》，当时，我对《FF Ⅶ》充满了疑惑，也对史克威尔的工作组产生了疑问，"他们能再次创造奇迹吗？《FF Ⅶ》可能比Ⅵ更好吗？"在玩过令人失望的《勇Ⅵ》之后，这种想法就更加强烈了。

97年春节，《FF Ⅶ》终于登陆北京，抱着试一试的心情，我托朋友从抢购的人潮中"抢"到了一套"玩玩呗，不好就卖了！"没想到，从此我身陷其中，欲罢不能，如醉如痴，再次领略到了FF系列无穷的魅力。

它精美细致、前卫的画风，连局外人都"啧啧称绝，连爸爸这种只好玩围棋游戏的也惊讶不已"这是什么游戏，这么漂亮？"玩它的时候，很容易迷路，但不是因为迷宫是多么繁复，而是它画面太精美了，3D效果是那么突出，以致于我眼花辽乱都不知道哪儿可以纵深进入，哪儿又可以环绕而上了。

战斗时，是最爽的了，随着装备的不同，每个登场人物手持的武器也随之变化，像"大壮"巴利特的狼牙锤，邮菲个"纸鹤"都很有意思，而那华丽的召唤兽，各不相同的LIMIT，更是让人热血沸腾。"大家注意。**バハームト**出来了。""大家注意，**バハームト**改出来了。"大家注意，**バハームト**零式出来了"在同学的赞美声中，我也好像这游戏是自己做的似的，连连谦让，"一般，一般。"

而RPG最吸引人之处则是它的情节，那贯穿情节的则是情感，那使人不能自拔的情感，可曾记得，小时候在村边水塔向青梅竹马的**テーファ**许下的诺言："一旦我成为战士，只要你有困难，我一定会帮你的。"就像《没有家的女孩Ⅱ》里的堂本光一和安达佑实一样，可曾记得与艾丽丝在小游乐场前的呢喃细语；可曾记得，伴着满天缤纷的礼花，与艾丽丝在游戏缆车里的绵绵情话；可曾记得，怀抱艾丽丝的尸体，看着她缓缓地沉入水底，"她再也不能痛苦、悲伤、流泪，欢笑了。"我的心里像刀绞一般的痛，"眼里好像有什么东西在发热"。当我看到黑衣的萨非罗斯的背影出现在小镇上，而不是记忆中的"我"时，心头真的一颤，"怎么?不可能，那竟然不是我"。不知怎么，我好像变成游戏中的主角一样，看着他一阵阵发冷，心里矛盾着，不愿去面对这残酷的事实。就连**ルフアルス**死的时候也是，他的MOVIE版身影第一次出现，可也是最后一次，他的脸他的眼睛在火光与爆炸中沉寂了，我仿佛忘记了他的冷酷与无情，就像失去一个朋友般的悲伤，感于他死的悲壮……

整个游戏贯穿着感情的MOVIE，用CG电影形式来表现"亲情、友情、爱情、勇气、希望"真是再好不过了，看完最后长达11分钟的MOVIE画面，我扪心自问，"这，是游戏吗？还是一部感人的电影？我，是不是在作梦？"是的，它就是一个梦，一个"DAY DREAM"，一个能出现在白天的，在你清醒时的奇幻而又美丽的梦！

现在，我又在疑惑，《FF Ⅷ》能超FF《FF Ⅶ》吗？有这个可能吗？不过，这次我的心里就像《FF Ⅶ》留给我的一样，充满了希望与爱，《FF Ⅷ》，我相信你，我期待着你。

北京　王犁

《最终幻想Ⅶ》和《天外魔境第四默示录》的评论到这一期就结束了，虽然在众多来信中不乏优秀的文章，但是因为版面有限只能选出有代表性的刊出，在此我们感谢所有给"名作大家谈"栏目投稿的朋友们，希望大家能够支持这个栏目。

本期进行新的点题，此次点题的游戏将在六、七两月的"名作大家谈"上刊出：

1.《ENEMY ZERO》(SS)

2.《钟楼古宅2》(PS)

3.《勇者斗恶龙Ⅲ》(SFC)

《天外魔境～第四默示录》后想

在《天外魔境～第四默示录》发售后的第二天随即取得了这款早已被业界传说得神乎其神的巨作，心跳不已地打开了游戏机，逐渐揭开了这“庐山面目”，开始了这漫长的传奇之旅。

虽没有令人惊讶的华丽的CG开场和光与影的效果，但其宏大逼真的开场动画及动人的主题曲委实令人心神一震。呵！很久都没有在土星上见到过如此激动人心的场面了，从那时起，已经确立了我对这款巨作的信心和并且对此努力奋战的决心。

经过了不知多少个废寝忘食的日日夜夜，经历了不知多少个血与泪的场面，时光与空间的相辉交错，终于迎来了令人牵挂的大结局一完满、胜利。心境也随着平静下来，意识上也从雷神的角色中挣脱出来。岁月回想，热泪不禁悄然落下：世界的和平来得多么的不易，朋友间的友谊多么的真挚。

离结束这传奇之旅也亦有一段时间，然而至今仍令我回味其中，对此感受有一种一吐为快的冲动。

作为RPG的精髓——情节和角色个性，此作无疑在这两方面下了很大的功夫的。故事以主角雷神与暗黑教团之间的斗争为主一脉相承，贯穿着雷神和梦见的离离合合，星夜多次的拔刀相助以至英勇牺牲，马古的为国捐躯，十二使徒饺尽脑汁的阴谋设计等等动人情节。曲折深远的情节又突出了角色的个性：雷神的英明、梦见的柔情、禅刚的胆小、ACE的诙谐以至十二使徒和众多配角都个有个个性。鲜明的角色又使得了情节更加万般动人。角色和情节使得这个游戏到处都显得星光灿烂。故事发展过程中的PLG系统令人更加入胜，让人更加觉得真实、现实。如在游戏后期可以坐飞船到都来借雷神100元建造起来的城市中去，那时，小村已变成一个华丽的娱乐城，有钱的话可以豪赌，可以建学校，建设施等等。不可思议的真实，合情合理的现实使情节和角色方面成为这个名作最完美的优点。

所谓红花虽好都需绿叶相衬，不错，合适多变的背景音乐可以把游戏的气氛烘托得更加浓郁，情节更动人尤以RPG和AVG为甚。公正地说，此游戏在背景音乐方面的制作是有败笔之处的。其不足的地方是在某些情节上的背景音乐和与其所表现的内容牛头不配马嘴，更多时候不能做到扣人心弦。但虽如此，这方面也有成功之处的，如清晰逼真的模拟音（火车声、雨声、开门声等等），更多的真人配音，和多首动听的插曲。如此种种都是此游戏土星RPG中的独特之处，引人之处。无论怎样，总体上以吸引程度来说，背景音乐方面，《天外魔境》是稍逊于另一经典《银河之星》的。

美工方面绝对可以用“精美”形容，撇开过场动画来说，就是其一般的游戏过程和战斗画面仍尤如看动画片一样。美工和动画制作方面笔者认为是此名作最名之处，最成功之处，最出类拔粹之处。

深感不足的是此作的收尾部分，给人一种草草收场之感，难道是制作人员的不耐心了！真有点遗憾。

总观上，在当今诸多人认为“人生如梦。”的同时，此游戏以其独特的人生观和世界观向世人展现了一个实实在在的人生，一个现实的人生。是的，游戏就是人生，人生就是游戏。

玩过了这个游戏，有一种“一览众山小”的感觉，不懂什么时候才可以玩到如此优秀的软件。

永远怀念你——《天外魔境》！

文/邓宇光

《天外魔境～第四默示录》追溯、随想篇

本人是一名动作游戏迷，对RPG不太热衷。第一次接触《天外魔境》系列作品便是SNK格斗游戏《天外魔境真传》，此GAME人物造型生动有趣，操作简单但具有一定挑战性，让本人玩个不亦乐乎！于是我逐渐对此GAME的系列产生了浓厚的兴趣！在与一位资历很深、拥有从8位机－64位机的超级玩友交往中，终于了解《天外魔境》故事起源为一本名叫《远东伊甸园》的科幻小说，这本科幻小说描写的是想象中的天外来客来到了古代的日本国扶桑，与当地人交往中出现的误解与产生一些趣事！此书凑巧让哈德森公司的程序员广井王子阅后萌发了灵感，便以此书的故事背景为基础加以丰富的想象力，诞生了《天外魔境系列》！成了8位机PC－E的招牌作，广井王子凭此GAME名气大增，在日本游戏界享有鬼才之称，最近在土星上极受欢迎的《樱花大战》亦是出其手笔！而《天外魔境》系列便以其复杂的故事情节征服了日本的玩家，国内的玩家由于没有PC－E机，因此无缘相见。幸运的是本人从那位拥有全机种玩友中大概知道了《天外》系列的内容：《天外魔境》前几作都是以古代日本为舞台，当时有许多企图将封印在远古时代的恶魔解放出来的邪教，而具有“火焰一族”正义血统的主角“战国万丸”、“自来也”、“纲手”、“大蛇丸”等具有不同性格特点的主角们奋身而出，在各系列中充当捍魔卫道的角色。

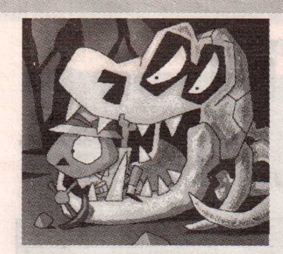
以上的故事模式都是发生在古代的日本国，而《天外魔境～第四默示录》创新地将故事背景设在美国的西部，给人耳目一新的感觉！主角自然是《天外魔境》系列中传统具有“火焰一族”血脉的少年猎魔者－雷神，领导着一些来自世界各地身怀绝技的同伙，展开对扰乱世间的魔物－暗黑十二使徒的战斗。每位登场的人物都刻画十分生动，各具特色。故事情节倾向幽默有趣，不时让人忍俊不禁：例如为了使自己显得“相对苗条”而不择手段强迫少女吃变肥药的猪女、外强中干、死要面子的荷里活大明星人猿MATO等故事情节都非常搞笑。但游戏进行时的气氛十分紧张、恐怖，搞得人喘不过气来。在战斗时画面尤如一部精彩的OVA动画片，让人心旷神怡。每个角色的配音都恰如其分表达出各自的特点，非常突出！但战斗时的效果音本人却不敢恭维，十分刺耳、模糊不清！这恐怕是此GMAE的最大缺点！还值得一提的是游戏中还穿插着不少迷你游戏：有拉斯维加斯的扑克游戏、Q版折纸相扑等等，这都大大增加了游戏的可玩性、趣味性。

《天外魔境～第四默示录》令我这个不大喜欢玩RPG游戏的人也玩得大呼过瘾，它虽然没有象现流行次世代游戏中普遍采用3维技术，但是谁说好游戏就一定采用最时髦的3维技术。例如CAPCOM（卡普空）最新推出经典新作《街霸Ⅲ》，不也是弃3D技术引擎而采用2D画面。本人认为目前的3维多边形技术还不够完善、成熟。君不见即使是目前公认三维格斗至尊的《VR战士Ⅲ》的人物也摆脱不了“棱角分明”，再者现次世代的多边形运算机能有限！所以说好游戏并非一定要采用最时髦技术。《天外魔境～第四默示录》绝对是SS玩家不容错过的好游戏。

广东　林铸海

感谢以下热心读者

FF Ⅶ		宜昌	陈　胜	北京	王　犁	辽宁	王新宇	天外魔境		北京	李　滢
成都	ANG	北京	魏　明	桂州	贺　玮	广西	蔡　洪	上海	陈超豪	上海	梁时东
上海	王　祺	广西	沈　默	上海	颜兆祥	昆明	周振宇	无锡	王　俭	北京	王宇征
哈尔滨	崔　凯	北京	刘东海	武汉	何双江	上海	黄　震	广西	邓宇光	重庆	向　望
江苏	王尹浩	广州	楼君华	辽宁	杨　琨			广东	林铸海	上海	苏　佳



交游戏流感情的园地——

编读往来

责编：若雨

自从《’96典藏本》面市至今，无数的热心读者来信或来电，既有鼓励也有批评而且给我们提了许多好的建议，在此我们将刊出几个有代表性的来信。同时再次向本刊的读者表示感谢，谢谢大家对本刊的支持。

●拿到你们的《’96典藏本》有这样一种感觉：假如此书在96年底或97年初出售，那么她将是对96年游戏机界最好的总结，再加上三十篇游戏攻略（这仿佛已经是贵刊的王牌），这本“典藏”可真堪称“完美”了。希望你们在保持原有风格基础上，能将书刊的出版速度加快，顺应这“风云变幻”的游戏机界，作一个业界情报的“弄潮儿”。

苏州　赵岩

△《’96典藏本》是本刊出的第一本书，因为多方面原因出版时间确实有点晚。关于这方面请你放心，在以后我们将尽全力避免这方面的问题。游戏书刊确实要求时间性，你提的意见非常好，谢谢！

●诸位编辑你们好，你们邮来的《’96典藏本》我已经收到，其中确实是像你们所说的“物超所值”，实用性非常强，真象一本96年游戏的工具书。另外作为一名印刷工人，我欣喜的看到世界上流行的亚光膜技术运用在《’96典藏本》的封面封底上，真是出乎意料。但是不知为何运用如此高成本制作的封面效果却欠佳，“美树本晴彦”的水墨画虽有气氛可还不是最“抢眼”的。希望贵刊能在《’97典藏本》中加以改善。

上海　张小鹏

△不愧是专业人士，一眼就看出了缺点。是的，虽然我们采用了亚光膜，但是在封面画的选材及颜色搭配上有所失误。谢谢张小鹏玩友提出的意见，以后我们会注意这方面的问题，争取我们以后的书刊都能给读者以美的享受。

●我完全同意上期SAM玩友的意见，贵刊的《’96典藏本》虽然有三十篇攻略（也的确是国内出版物中的一支独秀）但还是不能真正作到将一年的业界作总的概括。我们迫切希望你们能将“典藏本”缩到一个季度一期或更短！这样才能真正作到“呈现给大家一个完美的游戏世界”（引用上期若雨原话）

天津　王辰欣

△哈哈！看来你是位心急的朋友，放心本刊不会言而无信的！现在的游戏机业界确是快速发展，单单一本八十页杂志不能将其完全包括。既然要呈现给众读者有一个完美的游戏世界，不增加力度自然不行，负责各栏目的编辑们都在努力。相信不久……（内部机密不可外传）请详见以后各期杂志的本刊广告。

●我是你们的老读者，从创刊号起就一直购买贵杂志，从去年十二月开始原本并不十分成熟的杂志竟然开始质的飞跃。一种年轻的力量带着她飞速的成长，随后知识性，趣味性注入了这个充满生气的刊物。从九七年起，贵刊仿佛真正找到了自己的道路，最新、最快的游戏攻略；快速、准确的新闻和优秀的漫画；文学气息浓厚的撷梦园；精品层出不穷的特稿以及最近加入的日文教室和名作大家谈等等这些多元化栏目都吸引大量的读者。尤其是从一月起期期送的大海报更是越来越精彩，希望贵刊能保持这种风格并能有所提高。

四川　俞斌

△多谢老读者俞斌的来信，也谢谢你对我们的鼓励。看来我们只有做的比现在更好才能满足广大读者对我们的希望。真是像我们的总编说的“没有最好，只有更好！”让我们互相勉力，共同跨向二十一世纪。

●撷梦园、名作大家谈和日文教室这些新栏目的开设为广大的玩友带来不少兴趣，但是这只是广大玩家抒发自己感情的地方，而真正摄取知识的栏目只有“日文教室”，何时才能把一些与GAME有关的漫画家和剧本创作人员的成长向大家作一简单介绍呢？

海南　苏鹏

△苏鹏玩家的要求真是不低，不过你已经不是第一个提这种要求的读者了。为了能满足玩家的愿望，本期特刊登出在日本、中国人气度极高的CLAMP的成长，名为《GAME国的CLAMP君》。而且在此文之后，我们将不定期的安排刊出在日本、中国都十分知名的漫画家的资料及其成长史，同时欢迎有这方面资料的朋友积极投稿。

●因为没有买到贵刊二、三月号杂志，所以汇款到贵刊北京电脑工作室希望能解燃眉之急。可是贵刊却说已经没有，那怎么办？我还参加集刊标大抽奖呢？你们有什么办法吗？

江苏　陈超

△放心，放心！正如上期所说，我们有补救的办法，大家只要注意我们每期杂志就可以了。另外如果已经汇款来的玩友可以把你们的款换成四、五期杂志，请放心，我们不会让任何一个本刊的读者失望！

一句话

▲昆明张靖感谢你写的“马到成功”，它已悬挂在编辑部中。
▲贵阳陈烨感谢你挑出的错别字，我们将在工作中更加仔细。
▲广州李博聪，SS记忆空间在450左右，不会有任何改变。
▲齐齐哈尔张晶鑫你的建议对我们启发很大，衷心感谢！
▲北京李想《梦战》系列的图是由日本直接邮购而来的。
▲第三期日文教室出现严重错误，KING & MOMO在这里向广大读者深表歉意。
▲“暑期笔会”和“集刊标”的参加方法详见各期杂志广告。



GAME国的CLAMP君

类型	SLG
载体	电子游戏与电脑游戏
发售日	未定
价格	未定
对应周边机器	SEGA STATION 64



文/小孔
责编/BLUE

这是一部企画时间长达十八个月之久的，由“小孔STUDIO”精心策划的，史上最强究极无敌漫画巨星养成GAME。无论是怀着美好漫画家梦想的你，还是热衷于做美少女奶爸的你，都可以从中得到最大的满足！

GAME的主角就是下面这一群自称GLAMP的小家伙。还有隐藏人物，这是当然的。

身为玩者的你，将用十年左右的时间，把这几个刚刚高中毕业的关西小女子，培养成漫画界的一方霸王，并且涉足电玩、动画、小说、插画等多个领域。







序章 世界设定

故事发生于神秘遥远的东方岛国——日本。昭和六十年(相当于西元1985年)，正值东瀛经济腾飞之即，漫画业也随之飞速发展，大量优秀人才涌向这一行业，造成商业刊物（由正规出版社出版的商业志）发表渠道相对狭小，同人志因而蓬勃发展。所谓同人志，顾名思义就是同好之间自费出版作品，个人承担所有印刷经费并自觅销售渠道的私人出版物，起源于70年代。

我们可爱的初出茅庐的小家伙们当然是义无返顾地踏上了这条青涩的同人志之路。

READY? LET'GO!

第一话 清苦の同人志

制作同人志最头痛的莫过于筹集费用，印一百本32面B6规格的同人志当时需印费4万日元。再加上纸、笔、墨、网点、颜料等画材支出，的确是一笔不小的开支，所以，在一开始，最好制作一些《天空战记》、《铠传》(即《魔神坛斗士》)、《银河英雄传》、《圣斗士》等名作的外传类同人志，既可提高经验值，又能保证销路，使资金不至积压过多。

高效率合理分配人力也是很有必要的，大川七濑当时已经



考上早稻田大学文学系，是剧本创意的最佳人选，再加上天生丽质口才好，采购时常有优惠，登发卖广告少花钱，总能找到最便宜的印刷厂，还经常召来一些同道中人做义工，发卖会上的销售数量也很多……

もこなめばば和秋山玉代、圣理沙三人做主笔，可时常为出版社画些插图之类赚点稿费——当然是大川去联络的。

猫井三宫和五十岚姬做气氛助理(贴网和画背景)，专职的助理用起网来也会比较节省。



在节衣缩食中战战兢兢地度过了三年的光景，资金逐渐充裕，CLAMP在同人志界的名气也逐渐高涨，开始在以《SHOTEN》为系列的同人志上发表一些自编的短篇，以及《圣传》、《东京BABYLON》、《COMBITIONS》等日后名作的雏形，这时便会有新书馆和角川书店的编辑找上门来商谈商业志连载的计划——机会难得，不可错过!!(当然，以大川小姐的公关能力，这时再多出几个编辑来也不成问题)建议在做商业志的同时连续做几部同人志，像《EP・MOOK》、《我的秘密兵器》，好让大川有更多机会四处走动，此话中的隐藏人物七穂せい等四人便有机会出现，还有可能联络到秋原一至、冈崎武士、高河弓等漫画家，为今后的合作打下基础。

第二话 人气的商业志。

商业志时期开始的标志是1989年在新书馆季刊《サウス》上连载《圣传》，并引起轰动。玩者多年的培养总算没有白费，而且大川等人均已拿到商学、文学、美术系等大本文凭，周边产品的开发工作也进行得更加得心应手。CLAMP朝着企业化迅速迈进——





这时期正是日本经济的黄金阶段，按设定，怎样做都不会亏本，所以要趁此机会赶紧大赚一笔。90年初，日本泡沫经济崩溃，CLAMP凭一部《东京BABYLON》赢得了高层次读者大人气支持，这是少女漫画题材的一次大突破——首次在少女漫画中深刻揭露社会问题，敢于直面与批判日本社会之诸多弊端——很多人对少女漫画的偏见因这部作品而改变，FANS数大UP!

角川书店方面则大走轻松搞笑路线，在一个虚幻乌托邦“CLAMP学园”中出演《怪盗千面人》、《学园探侦团》、《学园特警杜克莱恩》系列现代(恋爱?)轻喜剧。主角从国中生一直到幼稚园部学生会长大川咏心小姐——6岁，单身哦!



啊，说到单身，CLAMP的现时成员仍都是待字闺中，尚未出现养成GAME中最令玩家头痛的私奔倾向。其实从事漫画家这种职业，必然令人形容枯槁，好象永野护、游素兰那样“玉树临风”状，不太可能有美好恋情的发生(绝不是咀咒!不信可以去看永野大神初出道时的照片以及卫视对游素兰的采访。绝对“惊心动魄”。)

CLAMP中唯一危险的是大川七濑小姐，如何让魅力、交际和谈话技巧等颇高的大川小姐不致乱交男朋友而分心或堕入情网呢?小孔的建议是用秘技将其智力改为无限。

健康问题也应注意。不妨时常打打GAME以降低疲劳值——CLAMP最爱玩《SONIC》。

商业志时期末，由于秋山玉代发表了《天宫界CLUSTER》(新纪元社)等独立完成作品，圣理沙放单飞的成绩也不错，玩者可以在这时欢送她们毕业——并不会分散影响读者数目，反而会有所增加。CLAMP精简为四人组合。

第三话 眼花缭乱的MEDIA MIX期

所谓MEDIA MIX，正是日本漫画业目前发展之最高境界，泛指利用一切可利用的媒体推出漫画作品，便如：改编成TV动画、OAV、电影、RPG、SLG、电台广播剧、小说……与著名歌星及声优合作，与动画界、GMAE界名流对谈，制作各种首办，电话卡、文具、食品……以及在INTERNET上设立主页等。

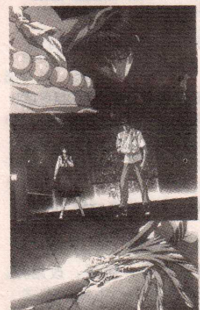
CLAMP的MEDIA MIX期应从93年底与讲谈社的合作开始，原本连载《美少女战士》销量已下降的《なかよし》月刊自从当年11月号登载《魔法骑士RAYEARTH》后销量大增。94年10月电视动画放映，歌曲CD发行，随后与世嘉公司合作的同名RPG决定——现在知道玩《SONIC》的用意了吧?95年

2月第2部漫画故事又开始连载（恰逢《なかよし》创刊40周年），接着，全49话VIDEO陆续发卖。GMAE方面，既有收录大量动画的土星，又有与原作漫画几乎没有区别的SFC版本，掌上机有TOMY GMAE BOY的两个版本，也有GAME GEAR的SLG。





繁多的商业活动使CLAMP《圣传》系列作品质量下降，招致高层次读者的不满，银子赚得太狠声望值必受影响，这时需要借助角川财团的支持。95年4月号《ASUKA》上《X战记》开始连载，其后又宣布将制作《X战记》的电影版，由结诚信辉作角色设定，林太郎（《铳梦》OVA）监督。在《NEWTYPE》月刊十周年纪念时，挤掉《五星物语》发表了画风艳丽、气氛搞笑的《不思议国の美幸ちやん》系列。而映画《CLAMP IN WONDERLAND》则在暑期全国巡回上映，内容是CLAMP各作品主角大集合，果然大受欢迎。







96年角川《小说ASVKA》登载大川小姐原作の小说《梦狩ら》，もこな插画。其实大川写小说的愿望早已有之，从93年与田中芳树合作《创龙传》时便已有所表露，这次总算如愿以偿，并且请到松山富之，冈崎武士加盟《小说あすか》。大川在第一话中的活动影响至今。





8月3日映画版《X战记》公映，角川财团为此作品不惜工本，请来《X－JAPAN》乐队作配乐。声优也尽是大牌（绪芳惠美饰牙晓），剧本由渡边麻美和大川重写——除神威外みんな皆死。《X战记》的票房成绩也相当骄人，列96全年剧场版动画票房第7位，6亿日元，是前十位中唯一的原创非TV动画作品，小说版的《X战记》随后连载于《小说 あすか》。（注：“X JAPAN”：灵魂人物YOSHIKI，作曲风格华丽，才华横溢，个人资料不详。红色长发，似人非人似鬼非鬼，凡演唱会全场红发。这次的主题曲《LOVE FOREVER》据说是写给他以前的女友，全曲浪漫伤感催人泪下。）

如果说96年是“X”年，那么97年就该是“WISH”年了。什么?“WISH”是什么?没听说过?2月号上的《漫园》没仔细看吧?!雪鹰さま的大作“琥珀ちやん”!KING さま评语スゴイ的那个!虽然小孔个人认为……

《WISH》可以说是猫井三宫独立作画以来最受好评的一部作品。早在93年底，角川月刊《YOUNG ROSE》上就开始连载猫井作画《わたしのすきなひと》——台译《少女情怀总是诗》。故事较成人化，浪漫有余而趣味不足。这次的《WISH》则充分发挥了她画Q版的长处——《圣传》每集后附《CLAMP》新闻海贼版都是猫井的大作。有着馒头样脸的天使琥珀虽然在人间白天正版晚上变Q版，却不忘报答救命恩人医生秀一郎。“一定有一个人所无法实现的愿望存在吧！”天使琥珀这样说。然而没有什么愿望可提出的秀一郎，加上时时



捣乱的恶魔红榴，和另一段天使（指天使长翡翠）与恶魔的禁断之恋，构成了这一部好象很复杂的《WISH》，在单行本第二卷里，新人物隆司登场又有了更有趣的发展。大川小姐大在TBS广播电台晚24:30的《WISH》广播剧中时常客串作个DJ什么的，还有剧本CD发卖，以及单曲CD，整天忙得不亦乐乎。自从去年《圣传》连载完结之后，大川逢人便"谦虚"地说："作了七年半的新人。"（笑）以此算来，《WISH》也仍是"新人"作品才对。恐怕只有从《なかよし》上的《CARD CAPTAIN SAKURA》（魔卡少女）开始才能算是CLAMP的"成人"作品吧(笑)。



97年讲谈社新创刊一本少女漫画月刊《アミ》——法文"好朋友"的意思。主打作品就是CLAMP的《C LOVER》（《丁香》，可以引伸许多义项：C LOVER、劈开、クローソ……），虽然令很多人误以为是桂正和的新作（尤其是女主角的形象），但那种独属CLAMP的诡谲之气还是半点没变。同刊的大牌还有田中芳树，携新作《走无常》登场。就连早就声明"引退"的漫画家冈崎武士先也破例执笔了一次"スベシャル读み切り"，除了大川小姐，恐怕没人能请得动他，据说《わたしのすきなひと》中"男朋友是漫画家"的短篇就是以冈崎先生为原型的。不知大川在第8页配文上所写的"那个人"是不是就是指……（"智力再高也无用啊！"KING语。）还记得早在冈崎先生《精灵使》第一集的附录中就有大川的文字介绍了，相信经过近十年来的相互了解，应该可以达成一个养成GAME中较为完美的结局。

然而真正的玩家是绝对不会满足于此种结局的，CLAMP97年将安排又一次全国巡回放映活动。从3月23日的东京会场开始在全国5个地方，分7次上演《WISH》的ビデオクリップ，预计受欢迎度将超过前次的《CLAMP IN WONDERLAND》，3月份剧场版《X战记》的完全预约限定版也将上市——早在两个月前就宣布预约终止，搞得所有CLAMP FUNS人心惶惶，唯恐错过大サビース豪华予约特典，并且，4月号的月刊《あすか》和《ミステリーDX》又将连载《CLAMP学园探侦团》的广播剧，三位专门为女性排忧解难的学生会干部，又要大显身手了！还有，97年夏，受期待的《魔法骑士RAYEARTH》的OVA版出版予定，剧情完全原创，想必动画设定者石田敦子小姐的功力也应有相应增强才是。

目下CLAMP作为MEDIA MIX型的漫画家在日本娱乐圈已占据了相当的位置，回想这十余年来，如果当初没有组合成一个整体的同人志，而是去分别给成名漫画家作助手，走"助手→主笔"的老路，那么我们的CLAMP恐怕早就被80年代时大工厂流水线式的繁重劳作压迫得半路夭折了，或者即使有熬出头的一天，也恐怕早就失去了往日的灵性，变成只会精工细作的作画机器，哪里还能有今日的飞黄腾达？

换个角度讲，CLAMP的成功之处是在于她们在她们的时代，她们的国度，她们的漫画环境中选择了适合她们发展的道路。而对于我们，只要相信这世界还有热血和梦想的存在，总会有一天，我们将在我们的时代，我们的国度，我们的漫画天地里，演绎我们自己的MANGA GAMES！

仅以此文致所有为漫画沉迷的朋友，所有无论曾经还是现在拥有漫画家梦想的同路人。



附录1：CLAMP关连动画

1991. 圣传RG VEDA冰城炎狱篇（OVA）（江幡宏之、青木哲郎、高冈希一）

1992. 圣传RG VEDA双城炎雷篇（OVA）（池上誉优、清水澈）、
东京BABYLON（OVA）、另：东京BABYLON1999（实写版）（饭田让治监督）

1993. X2（ダブルエックス）（ビデオクリップ）（林太郎、结城信辉）

1994. CLAMP IN WONDERLAND（OVA）东京BABYLON2（OVA）（千明拳一、高桥久美子）

1995. 魔法骑士レイアース（TV）（平野俊弘、石田敦子）
不思议的国的美幸ちゃん（OVA）

1996. X战记（剧场版）

1997. WISH（ビデオクリップイベ，ントマ上映）
魔法骑士レイアース（OVA），今夏发售预定（石田敦子、平野俊弘）

附录2：作者简介

小孔

特征：黑色长发、淡淡忧郁的FACE、白色圆领大罩衫、心形胸针、手足トラえもん状态。现在北京医科大地狱苦读中，双鱼座.O型血.生于天原白马驰骋（失蹄）之年

喜欢：紫色、玉兰花或紫藤、北京的秋、天文、神话、村上春树、CLIFF的OCEAN FRESH香水（男士）、小室哲哉、YOSHIKI、永野护、NIGHTS、堕天使、所有美味的、电话、解剖……

厌恶：士郎正宗

迷惑：心

目前最大的愿望：快乐

最小的愿望：头发不分叉

想说的话：一路顺风！

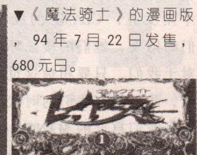
附录 3：CLAMP 名著《魔法骑士 RAYEARTH》的周边作品

书籍



▲《魔法骑士》的漫画版，95 年 12 月 18 日发售，680 元日。

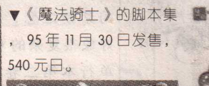
▼《魔法骑士》的漫画版，94 年 7 月 22 日发售，680 元日。





▲《魔法骑士》的脚本集，95 年 12 月 18 日发售，540 元日。

▼《魔法骑士》的脚本集，95 年 11 月 30 日发售，540 元日。





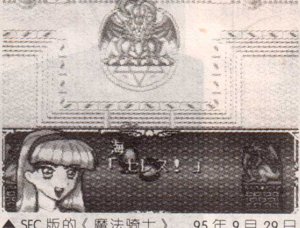


▲《魔法骑士》的设定资料集，95 年 12 月 20 日发售，950 元日。

游戏

▼ SS 版的《魔法骑士》，95 年 8 月 25 日发售，4800 日元，游戏中加入了丰富的动画，画面效果也十分不错。





▲ SFC 版的《魔法骑士》，95 年 9 月 29 日发售，9800 日元，游戏基本表于原著，难易度较低。

▼ GB 版的《魔法骑士》，95 年 10 月 27 日发售，4500 日元，基本保持了前作的风格，内容更丰富了。





▲ GB 版的《魔法骑士》，95 年 6 月 2 日发售，4500 日元，风格轻松愉快，难度也比较低。

LD 和 CD



▲ 95 年 6 月 25 日发售，2500 日元，收录了 22 首曲子。



▲ 95 年 7 月 15 日发售，2500 日元，收录了 30 首曲子。



▲ 95 年 11 月 25 日发售，2500 日元，收录了 20 首曲子。



▲ 95 年 8 月 25 日发售，4800 日元，收录了第 13 话到第 16 话。

玩具



▲ 1/8 龙樱海，95 年 4 月发卖，6800 日元。

▼ 1/8 狮堂光，95 年 4 月发卖，6800 日元。



▲ 1/8 凤皇寺风，95 年 4 月发卖，6800 日元。



▲ 1/12 魔法骑士，95 年 12 月发卖，10000 日元。

▼ 95 年 5 月发卖，3500 日元。



秘法不传，技艺无双

秘技库



责编/CZY

PS 鬼斩忍法帖

北京 刘鹏

选版选关

在标题画面中顺序输入←、←、→、→、○，之后可以进入一个特别画面，如果此时按↑或↓的话，则可以选择版数；若按←或→的话，则可以选择关数，选择好后按下 START 键便可回到标题画面开始游戏。

无敌

于标题画面中顺序输入←、△、□、×、○，之后按下 START 键开始游戏，这样人物便可进入无敌状态。

大悟之大冒险(PS)

使用隐藏人物

在本游戏中，只要以任何难度爆机便可于 VERSUS MODE 及 COLLECTION MODE 中使用两名 BOSS —— NAUGHTY 及 DRAGLESS。还有一位隐藏人物——金刚院满可以选择，方法是：在 STORY MODE 中以 1 ROUND 不败的成绩爆机，然后在出 ENDING 之前的时候，便会有金刚院满乱入挑战，只要将他打败，便能于 VERSUS MODE 及 COLLECTION MODE 中使用他了。除此以外，最后的隐藏人物，即银雪的父亲——银大男也能用秘技选用，条件是：首先要在游戏中的实际对战时间超过 60 分钟以上，然后在 STORY MODE 中以 1 ROUND 不败的成绩爆机，然后在出 ENDING 之前，将金刚院满打败，接着便会有一个名叫 K.O.J(银大男）的人出现，如将他打败，便能与 VERSUS MODE 及 COLLECTION MODE 中使用他了。

PS FORMULA

北京 刘鹏

隐藏模式—— BIKE MODE

在本游戏中是有一个名为 BIKE MODE 的模式，进入它的方法是：在 RACE QUALIFY 一栏中按住 SELECT 键，然后快速输入↓、↑、○、△、→、↑、□、△，如果输入成功的话，便会在 RACE 一项的下方出现 BIKE MODE ACTIVATED 的字样，如此时开始游戏，赛车便会变成古怪的模样。

PS Q 版赛车

北京 刘鹏

テョロＱタウン的秘密

1. 进入地下铁：在自己屋子的右方有一个地下铁的入口，只要进入便能在地下铁赛道上奔驰。

2. 取得 10G：只要从自己屋子后方的小巷走过，就可以取得 10G。

3. 取得旧 COURSE：首先车子必须经过一定程度的改装，然后用最高的速度撞钟楼前的障碍物，当你撞向一个有帐幕的物体时，车子就会飞起，这样便能取得旧 COURSE。

4. 找到 BODY SHOP3：在完成一定的赛事之后，自己屋子的后方会多出一条新路，在你进入这一区域后，可以发现一条没有去路的山路，只要望向左方则可见到两个柱体，只要车子达到一定的速度，便可以柱体的顶端为接力点越到对面的山边，一直沿着山边走，就可以到达一座隐藏商店—— BODY SHOP3，这里面有各种车辆可供选择。

发现隐藏赛道、谜之商店及 CASINO

如果玩者在 WORLD GRAND TRIX 中取得一定次数的冠军，WORLD GRAND TRIX 则会变成另一项赛事—— SUPER GRAND PRIX。此时，SPRINT RACE 中应该会多出一条新赛道—— CYBER。这之后，如参加 SUPER GRAND PRIX 的赛事并取得第一的话，然后到街上去，向自己屋子的左方走，可到达一个往上的高台，如冲到上面就可以找到谜之商店，而且此时是可以进入屋子右方拐角的两间 CASINO。

PS 艾莉丝梦游仙境

四川重庆 方庆云

音乐测试

先要进入游戏的コンフィグ一项，再进入サウンドテスト一项，然后再将键头移到 BGM 或 SE 处，顺序输入←、→、↓、←、↓、→、×、△，这样在もどる的旁边就会多出一些数字，只要将键头移到这一项，就会听到游戏中人物的所有声音了。

PS 超时空要赛 VF – X

四川重庆 方庆云

回复导弹数量

方法是在游戏中的任何时间，使用 2P 的手柄，按住 SELECT 键输入○、○、○、○、○、○、○、△、□、×，这样便可回复导弹数量。

必杀技 POINT 回复

方法是在游戏中的任何时间，使用 2P 的手柄，按住 SELECT 键输入□、□、□、□、□、□、□、△、○、×，这样便可令必杀技 POINT 回复。

在最后一版使用战机 VF – X

方法非常简单，只要在最后一关中，使用第一架战机—— VF – 1 X – PLUS，这样战机就会自动变成 VF – X。

PS 三国无双 秘

北京 郑海

使用隐藏人物织田信长

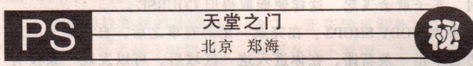
首先是要先打出三名 BOSS——诸葛亮、曹操及吕布，然后在标题画面中(即选择游戏模式的画面)，顺序输入□、↑、△、↓、×，当听到一下声音便告成功，不过输入时间一定要十分快。

使用 Q 版丰臣秀吉

先要能选择信长，然后在选择游戏模式的画面中，顺序输入↓、↓、→、↑、×、△、R1、R2 的指令，这样便能选择 Q 版的丰臣秀吉。

使用孙尚香

在选择游戏模式的画面中，顺序输入←、←、↑、↓、△、□、L1、R1 的指令，然后便能选用孙尚香了。

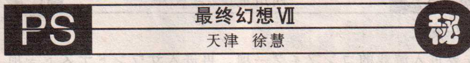


PS 天堂之门 秘

北京 郑海

一次选用全部角色

在开机时按住△+○+□+×+L1+L2+R1+R2，直至到标题画面，然后进入 VERSUS MODE，于战斗开始时按 START 键暂停游戏，顺序输入↑、↓、←、→、SELECT、SELECT、SELECT、↓、↑、→、←、SELECT、SELECT、SELECT、←、→、↓、↑、SELECT、SELECT、SELECT、→、←、↑、↓、SELECT、SELECT、SELECT、L1、L1、L1、R1、L1、L1、L1、L1、R1、L1、L1、L1、L1、L1、R1、R1、R1、R1、R1、R1、R1、R1、R1、L1、L1、R1、R1、R1、R1、R1、R1、L1、L1、L1、L1、L1、R1、R1、R1、L1、L1、L1、L1、L1，如果成功的话，画面下方会出现 BY SP.R24 的字样，这样便能选择游戏中的所有人物了。

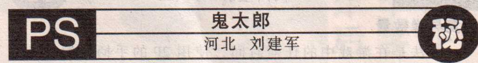


PS 最终幻想Ⅶ 秘

天津 徐慧

在比赛中恢复能量

在游乐园的大脚鸟赛场中，如果玩者想在比赛中取胜的话，那么便要注意合理分配大脚鸟的能量，但其实这能量是可以慢慢恢复的，方法是比赛中紧按 R1+R2，这样其能量便会一点一点的恢复。

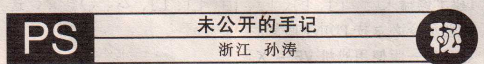


PS 鬼太郎 秘

河北 刘建军

观看 MOVIE

进入 OPTION 画面后，按住△键，然后顺序输入方向键的↑、←、↓、→、↑、←、↓、→，这样便会出现 MOVIE 的选择画面，玩者可随意观赏。



PS 未公开的手记 秘

浙江 孙涛

MOVIE MODE

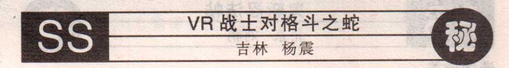
方法是在标题画面中，顺序输入 L2、R1、L1、R2、L2、R1、L1、R2、×，如成功的话便会听到一下声音，然后进入 NEW GAME 一项，在这里按方向键的↑或↓便可以选择游戏中的任何一段 MOVIE 来观看。

SS SEGA AGES/FANTASY ZONE 秘

山西 周磊

街机模式

方法是在开始游戏的时候，当 SEGA AGES 字样出现时，使用 2P 手柄并紧按住 A+C，再按下 START 键，当听到一些响声后，游戏模式便会成为与街机一样，而且难度也相应的提高了不少。



SS VR 战士对格斗之蛇 秘

吉林 杨震

新的隐藏人物

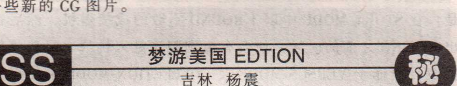
首先要玩此游戏超过 84 小时，再于选人画面中将游标移到 KUMACHAN 处，再用 Z 键来选择人物，这样便会选出新的隐藏人物——椰树。

SS PUYU PUYU SUN 秘

吉林 杨震

新增加的 CG 图片

只要在主机中将日期定为 1 月 1 日、2 月 14 日、3 月 3 日、5 月 5 日及每个月的 24 日中的任何一天，便可在游戏内的 OPTION 的画面中看到"新登场"三个字，选择之后便可看到一些新的 CG 图片。



SS 梦游美国 EDTION 秘

吉林 杨震

选用马来比赛

首先要在标题画面中按住 R、X、Y、Z 进入选车画面，这样便可以使用 DAYTONA。这之后，便要在标题画面中，按住 X、Y、L 三个键进入游戏直至选车画面，这样就可选择马了；另一匹则需要在标题画面时按住 Y、Z、L、R 进入选车画面才行。

PS 乌鸦 秘

广东 李国平

主角不死

进入游戏后选择 CONTINUE 一栏，将秘码输入成□、○、△、○、○、○、△、□、△、□，按下 START 键决定，此时进入游戏则会发现能源槽是空的，这样主角便会成为无敌状态，但注意千万不要取恢复体力的道具，否则主角便会变回正常状态。

PS CHEATVOL2 CONTRA(美版) 秘

广东 李国平

在标题画面时，只要输入入以下不同密码便傅不同作用。

WEAPON SELECT

L2、R2、L2、R1、↑、↓、↑、↓。

无限续关

L2、R2、L1、R1、←、→、→、←。

SFX BROWSER

R2、R1、L1、L2、↑、→、↓、←。

MOVIE PLAYER

L2、L1、R1、R2、↑、←、↓、→。

BAMBOO ARCADE PACMAN

R2、R1、→、←、L1、L2。

BAMBOO ARCADE GYRUSS

L2、L1、←、→、R1、R2。

PS 古惑狼 秘

江苏 白诚

选关

在地图画面时，同时按住←、L1、L2、R1和R2，这之后便可以进行选关，玩家便能任意进入自己喜欢的版面了。

PS Q版斗神传 秘

江苏 白诚

选用隐藏人物

在人物选择画面中，将光标移到“？”上，然后按住L1、L2、R1、R2，接着便可选人，如果听到笑声便代表此秘技已经成功，玩家便可选用隐藏人物VERM了。

PS 浪客剑心 秘

上海 唐晓亮

进入隐藏模式

在OPTION模式中，如将光标移到ボタソ设定处，在同时将SELCET键及方向键的←按住便可进入隐藏的COOL OPTION模式。

PS 星际悍将 秘

上海 唐晓亮

使用Q版人物

进入游戏之后，在选择角色的画面中，按住→、STATR、○、□四个键，便可以选出Q版的大头人物；如果玩者按住←、STATR、○、□四个键则选出的人物头就会变小。注意，此秘技在每一回合前都要输入，否则角色就会变会正常的形象。

PS SD高达G CENTURY 秘

北京 丁剑

改变墙纸

在OPTION模式画面中，同时按住L1和L2键，便可以改变墙纸，一共有三种墙纸供选择，玩者可随喜好而定。

SS 巴沙干战机 秘

北京 丁剑

增加续关次数

在游戏进行过程中，先按START键暂停游戏，然后顺序输入A、B、A、B、X、A、B，这样便可将续关次数增至9次。

SS 炸弹人 秘

四川成都 黄世庭

最强装备

关数	指令
1	在开始画面中同时按住L、R、A、↖
2	在开始画面中同时按住L、R、B、↖
3	在开始画面中同时按住L、R、C、↗
4	在开始画面中同时按住L、R、X、↗
5	在开始画面中同时按住L、R、Y、↑

只要玩者按照上表的方法在相应的关数输入指令便可得到最强装备。

直接看结局

在开始画面中同时按住L、R、Z、↓，便可以直接欣赏结局画面。

SS 皇家骑士团2 秘

四川成都 黄世庭

观看隐藏的图片

在签名的模式中输入“でわぶれぽーど”的名称，这样便可以进入隐藏的模式，在这里可以观看到50种图片。

SS 电脑战机 秘

天津 赵越海

增加可选用的机体

在标题画面中，同时按住方向键的↑和L、R，如果听到一下声音便表示此秘技输入成功，这样当玩者进入ARCADE模式，便可选用与平时颜色不同的“テムシン”和“テイテソ”两款机体。

SFC 超魔法大陆WOZZ 秘

河南 方平

找到隐藏道具

ジャニーの町	
道具屋右面窄路上的罐子内	ウォズタミン
道具屋前面窄路的罐子内	まほうのおもちゃ
右面的民居中的罐子内	ウォズタミン
从右面数第二座民居旁的罐子内	ウォズタミン
ドリューンの町	
宿屋楼上的罐子内	イオン石
道具屋旁边的罐子内	イオン石
宿屋旁的罐子内	ほのおのルビー
ノーザンの町	
武器屋里的罐子1	ウォズタミン
武器屋里的罐子2	シェルメット
宿屋右面的柜子	ほのおのルビー
武器屋与道具屋通路上的罐子内	ウォズタミンX
酒馆内	ハリセン
工场里	シルベラブローチ

最近，给“秘技库”的投稿越来越多，其中次世代占大多数，希望朋友们也能多投一些SFC及MD的秘技，谢谢！

抽奖活动圆满结束 幸运读者已经产生

本刊与四通国际贸易公司联合举办的有奖读者问卷调查活动现已圆满结束，这次活动在广大读者之中反响十分强烈，收到寄回的问卷共达22074份。四通国际贸易公司总经理宋敬文、付总经理吴雷出席了抽奖仪式，一百名幸运读者现已产生。

在此，我们要衷心感谢所有参加活动的读者，你们的热情给我们的工作增添了无穷的乐趣与动力，在"问卷一"中的意见和建议更是弥足珍贵，对本刊的发展进步将起到难以估量的作用！再有，我们还要对为本次活动提供奖品(100张世嘉土星游戏CD)的四通国际贸易公司致以谢意，该公司率先取得日本游戏公司代理权并不遗余力的推广原装正版以及处处为广大玩家着想的精神尤其令人敬佩。

这段时间以来，我们不断收到读者来信，纷纷希望本刊以后能多搞这种活动。关于这一点敬请朋友们放心，随着杂志的逐渐成长，各种丰富多彩的活动将陆续登场，各位只要留意本刊每期杂志，说不定就会有令你喜出望外的事情发生……

【问卷一】统计结果：

问题	结果
您拥有哪些机种?	SS(93%)、SFC(75%)、MD(60%)
您购买本刊的原因是?	为看攻略(95%)、为知道游戏动态(70%)、价格合理(65%)
您最喜欢本刊的哪个栏目?	超攻略道场(93%)、纵横四海(80%)、精品资讯(70%)
您最不喜欢本刊的哪个栏目?	广告(75%)
您认为本刊有哪些优点?	攻略实用(97%)、消息最新(83%)、文化气息浓厚(62%)
您认为本刊有哪些缺点?	彩页较少(94%)、有错别字(76%)、出版日期较晚(57%)
您最喜欢本刊的哪篇文章?	樱花大战(82%)、梦幻模拟战Ⅲ(71%)、王者之书(70%)
您最不喜欢本刊的哪篇文章?	如何修改游戏(40%)
您还希望本刊增设什么栏目?	二手货市场(72%)、疑难解答(69%)、精典回顾(51%)
您认为本刊的版式设计如何，理由是?	合理(88%)、变化较少(43%)、符合潮流(40%)
您对本刊的彩页有何意见?	页数较少(94%)、设计新颖(83%)、内容较新(77%)
您对哪些种类的游戏最感兴趣?	RPG(92%)、ACT(85%)、SLG(74%)
您对本刊还有什么其它的意见或建议?	增加页数(72%)、多推出攻略本或典藏本(70%)
小结	因参加本次活动的读者多数为SS用户(大概因为奖品是土星CD，PS玩家极少有参加者)，所以在拥有机种的比例上SS高居榜首。在上表公布的比例中我们是选出了较有代表性的答案，对于极少数的个别答案便不再刊出。再次感谢！

【问卷二】统计结果：

问题	结果	
您是通过何种渠道知晓的本世嘉产品?	1.报刊、杂志的报道(75%)	2.听朋友的介绍(45%)
	3.报刊、杂志的广告(35%)	4.电视广告(0)
	5.宣传画册(0)	6.世嘉 四通国贸公司举行的活动(0)
	7.在商店所见的实物(30%)	8.其它(0)
购买理由?	1因为是世嘉产品(15%)	8.因为其周边产品种类齐全(30%)
	2.因为主机性能卓越(70%)	9.因为其周边产品价格合理(6%)
	3.因为主机价格合理(51%)	10.因为朋友的推荐(32%)
	4.因为主机的高价位(0)	11.因为有售后服务(10%)
	5.因为土星游戏软件内容丰富(45%)	12.因为其代理商可靠(5%)
	6.因为土星游戏软件内容精彩(82%)	13.因为报刊、杂志的评价(55%)
	7.因为土星游戏软件价格合理(37%)	14.其它(12%)

对产品的评价	5满意→4→3一般→2→1不满意	(4和2为介于前后两者之间的态度)				
	式样	5(30%)	4(45%)	3(25%)	2(0)	1(0)
	使用说明书	5(20%)	4(35%)	3(20%)	2(10%)	1(15%)
	主机操作性能	5(75%)	4(20%)	3(5%)	2(0)	1(0)
	周边机操作性能	5(25%)	4(60%)	3(10%)	2(5%)	1(0)
	价格	5太便宜(0)→4(10%)→3合理(80%)→2(10%)→1太贵(0)				
	综合评价	5很满意(20%)→4满意(65%)→3一般(15%)→2不满意(0)→1很不满意(0)				
您平均每月用于购买软件的费用?	A.50元以下(10%) B.50-100元(55%)	C.100-200元(25%) D.200-300元(10%)	E.300-400元(0) F.400元以上(0)			
您所能接受的一般正版软件的价格?	A.100元以下(40%) B.100-200元(45%)	C.200-300元(15%) D.300-400元(0)	E.400元以下(0)			
您所能接受的新发行的正版软件的价格?	A.200元以下(65%) B.200-300元(35%)	C.300-400元(0) D.400-500元(0)	E.500元以上(0)			
您目前拥有的正版与盗版软件的比例为:	正版为1	盗版为1-100不等				
您对盗版软件的态度?	1.支持(0)	2无所谓(55%)	3.不支持(45%)			

恭喜!恭喜!100名幸运读者名单

徐飞飞	北京	杨文韬	上海	陆琦	上海	韩晓龙	合肥
白冰	郑州	吴彬	上海	邵彬	南京	毛鹏	合肥
王雪梅	滁州	袁倩沂	河北	潘廉培	南京	沈非	淮北
张舜	包头	王珂	北京	米岳	天津	单庆凯	开封
莫峻	株州	俞迪鑫	上海	张毅	天津	邓建平	郑州
白祝鹏	厦门	席燕翔	上海	赵强	北京	郑春阳	武汉
高胤	天津	梁岳	珠海	周晓晶	北京	张炬	石家庄
黄健伟	天津	王宇	北京	周悦	北京	高原	海南
施美珊	重庆	门国强	陕西	王博	大连	艾丽娜	包头
史小青	南京市	白阳	太原	金鸣	大连	陈雪松	大同
马涛	徐州	林娜	福州	李刚	石家庄	曹月	漠河
王志强	吉林市	胡乐天	金华	姜浩	沈阳	郑还山	鲁乌木齐
沙雅用	吉林市	甄力伟	杭州	朱彦	深圳	崔岩磊	铜陵
裴刚	锦州	毛勇	成都	王清	贵阳	张勇健	珠海
樊云鹏	大连	李涛	武汉	杨帆	北京	周浩南	南宁
王培波	辽宁	肖克	武汉	贺雁兵	北京	彭戈	镇江
付怀卿	河北	徐建哲	青岛	陈巍	上海	冯玉	合肥
朱群峰	临川	徐航	青岛	夏敏	上海	樊冬冬	汕头
彭浩	南昌	谢宏	柳州	孙磊	上海	郝青	烟台
李璐	咸阳	熊锋	桂林	王东	保定	魏世杰	广州
欧阳宇泰	北京	李超	黑龙江	刘荃芝	任丘	楚俊	鸡西
王晓晔	北京	邓哲儿	广州	刘莹	石家庄	蒋长海	北京
王雪	北京	施麟铭	上海	范悦	北京	唐瑞	桂林
贡燕钊	北京	单丹	南京	黄亮	北京	欧阳平	衡水
孙萤	上海	邵佳豪	上海	陈鹞	北京	程雷	北京

暗黑破坏神



暗黑破坏神

【 Diablo 的多人连线方式 】

暗黑破坏神这套游戏另一个迷人的地方就是它提供了多人连线的的功能 如此一来，可以藉著多人连线的方式，让人生百态在游戏中展露无遗，尤其是利用 Internet 连上 Battle.net 而能与陌生人『共处一 game 』的时候，更是要当心，不要随便在陌生人面前低头捡武器，不然可能怎麼死的都不知道……

「暗黑破坏神」总共提供了四种连线模式

Battle.net

Local Area Netowrk

Modem

Direct Cable Connection

各位玩家可以依照个人环境的来加以选择。现在针对这四种不同的模式分别加以说明，玩家只要依照下面的步骤去做，我想连线应该是不会有什麽问题的。

1.Battle.Net

这是「暗黑破坏神」连线功能中最迷人的一项，各位可以透过 Internet 连上 Battle.net Server，自由地和世界各地不同的人玩这套游戏，这种感觉是很不错的！不过希望各位在上线之後要注意一下国际礼仪。根据笔者某同事的经验，由于他在 Battle.net 上的行为表现过於『残暴』。结果 好吧!我们来看看怎麽连上 Battle.net 吧！我们是透过 TCP/ IP 通讯协定，也就是透过 Internet 来连上 Battle.net 的，各位如果有数据机并且有帐号可以连上像 HiNet SeedNet 、GoldNet 这样的 ISP，那麽连上 Battle.net 也就没什麽问题 了。当然如果您有专线或是公司的专线那就更好了。假设您是在 Windos95 或是 Windows NT 下面，请先利用『拨号网路』连上您的 ISP。连上网际网路之後，将游戏的光碟片放进光碟机中，萤幕上会自动出现游戏的主画面，请选择『 Play Diablo 』这个项目如果没有出现这个画面，那麽您可能要用手动的了。进入游戏选单之後，请选择『 Multi Player 』这个项目，这样可以进入多人连线游戏的功能。

Multi Player

接著你可以选择您将要在游戏中进行的人物，如果您之前都尚未进入过多人连线模式，那麽您只好选『 NEW HERO 』这个项目创造一个新的人物了。创造人物， 选择您所要的人物之後，接下来就是连线模式的画面了，请选择『 Battle.net 』这个模式：选 Battle.net 这个项目，接著游戏便会去寻找网路上的 Battle.net Server，如果网路不会很塞 的话，应该很快就能连上了。

在 Battle.net 上提供了一些功能：

Channel：这是聊天频道，英文不好的话就抱歉了。

Creat：创造新的游戏 。

Join：加入一个已经被创造的游戏 。

Quit：离开游戏。

红色与绿色讯号：红色表示连线速度慢，绿色表示连线速度良好。如果红色讯号很长的话，那就表示速度太慢了，送出讯息。

Whisper：耳语功能，先选择一个人，再输入讯息，然後再按这个钮，就只有对方才能收得到了。

按下【 Creat 】钮，建立一个新的游戏

1. 选择游戏的困难度
2. 设定游戏名称和密码，如果您设定了密码，那麽就只有知道密码的人才能进入这个游戏环境，设定好之後就会进入游戏了，如果你没有设定密码的话，那麽很快的（真的很快），就会有人加入你的游戏了。

Local Area Network （ IPX ）

这是利用区域网路中的 IPX 通讯协定来连线的，最大的连线人数也可以到 4 人。如果你嫌网际网路的速度太慢，或是您只想和的好友利用 区域网路来连线，那麽这种连线方式在游戏连线的速度上表现是不错 的，建议您还是用 Windows95 或 WindowsNT 利用网路卡来连线，可以直接用电缆线接 BNC 接头就可以了。当然如果有现成的网路系统那是最好不过的， 如果您对这方面的架设并不会很熟悉，可以参考相关的书籍，如果网路正常的话，直接选择「 Local Area Network （ IPX ）」这一项 就可以了，选好人物之後就会直接进入游戏（只能有一个游戏环境）。

Modem

您也可以利用数据机来与您的朋友连线，不过只能两人对连而已，而 且数据机的速度必需在 14400 BPS 以上，直接选「 Modem 」这个选项，然後选择你的数据机连接方式，通常是用第一项，接著就会出现以下的画面， 你有两种选择：

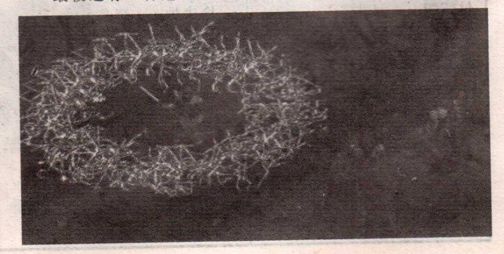
①如果选择「 Create Game 」那麽你必需等待对方拨电话进来

②如果选择「 Enter New Number 」 那麽你必需输入连线到对方的电话号码。

不管是哪一方拨电话进来，数据机都会自动的回应，并且自动的连上线。

Direct Cable Connection

最後还有一种连线方式，就是利用 Null Modem ，然後用



RS232 传输线 将两台电脑接起来，如果你的朋友离你不远，而您们又不想大费周章，地架设网路，那麽这倒是可以选择的方法，怎麽弄，接好 Null Modem 之後，择「 Direct Cable Connection 」那项就好了。全自动的，如果线没接好，游戏会告诉你



他侦测不到对方的存在，检查一下你的连接埠或是线材，看看有没有问题，所有连线模式的游戏画面中都会多出一个『 嘴巴 』，那是用来跟你的 夥伴对话用的。

一般提示

①游戏的第一个原则，不要忘记常常存下你的进度。

②当您完成一个阶段的任务之後，可利用传送术回到小镇上做以下的事情。

一、与小镇的居民谈谈，看看有没有什麽新的任务，顺便打听打听相关的消息。

二、采购一下所需的法术，物品顺便治治病，让您的状态维持在最高峰。

三、不要忘记在游戏中，您的物品是会损坏的，每当完成任务後，就到 Griswold the Blacksmith 哪里把武器修一修吧！顺便把较差的武器卖了，以便你的行囊腾出更多的空间。

③如果你没有小镇传送术 Town Portal ，不要深入地下城，先到 Adria 哪里买一些来用用吧！

④有些怪物你可以用法术来阻止它靠你太近，同时也能持续地对它造成伤害。例如：你可以用对 skeleton king 施以 firebolts 法术，它会一直後退而无法靠近你，同时也能对它造成伤害，不过你的 MANA 要够才行。

⑤有些魔法书，你可能目前没有办法读，可是您那可怜的小袋子可能也装不了那麽多，没关系你可以先回小镇，把那暂时无法使用的东西先放在小镇上某一个你知道的角落，等到你需要的时候再回来拿就好了，东西是不会不见的。

小小密技

您可以让您所创造的人物，只到地下 1 – 3 层的地方游历，然後以同样的人物再开启新的游戏，这样在建立法术的等级上是非常有帮助的，因为你可以重 复捡许多魔法书。 如果您将要面对许多的怪物，您可以先施个小镇传送术，等到快撑不下去的 的时候，就溜之大吉。

善用 stone curse spell ，当敌人无法动弹的时候，您就可以对它为所欲为了。

任务解析

以下所介绍的任务，在游戏中并不一定会按照如此的顺序出现，您也不一定非得完成所有的任务不可，有些任务之间是有关连性的，如果你没有完成这个任务可能另外一 个任务并不会出现， 但是，如果你一完成最後一项任务 – Diablo ，直接把「 暗黑破坏神 」干掉，那麽游戏也就结束了，其中有许多任务你可能连看都没有看到一眼。但是，话说回来，笔者建议您还是一步一步地培养主角的实力，如此才有可能面对最後决战。所以呢，还是建议您把这些任务都加以完成吧，这样子也才能体会这套游戏的所有乐趣。

（ * 有些提示的内容或是战利品的获得，可能会随著游戏的不同而有变化 ）

The Butcher – 屠夫任务

任务取得方式

这是您的第一个任务，在进入地下城的教堂口，有个躺在地上伤兵，不要忘记去跟他谈一谈。

任务内容提示

先在第一层练功，等到功力差不多了，再到第二层去，在第二层中，找到一个充满尸体的房间，房间内有个剽悍的大汉，他就是屠夫了，如果您把门打开，他会咒骂几声 然後跑出来砍你，这时候您还很嫩，不可跟他硬拼，您可以先施个 firewall 法术在他身上，然後把门关上，当他试图出来的时候用弓箭射他，或是配备著 leather amor 、 sword 以及 shield 与他面对面肉博。

战利品

当你杀了屠夫之後，在地上会留下屠刀，这就是您的战利品，好好利用这把刀，在目前来讲威力是很大的。

Poisoned River Water Supply – 水源之毒任务

任务取得方式

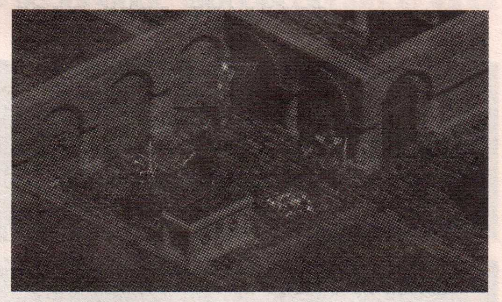
完成上个任务之後，回到小镇，去跟治疗师 Pepi the Healer 谈谈 他会跟你抱怨水不能喝了。

任务内容提示

在地下第二层中，离入口不远的地方，大约是往下再向左两个房间，会有一个叫作 Dark Passage 的秘密黑暗洞穴，自动绘图功能上并没有标示出来，所以您必须仔细寻 找一下。进入秘密洞穴之後，把里面的怪物杀光，任务就完成了。

战利品

完成任务之後，回到小镇那里，再去跟 Pepin the Healer 谈话，他会给你一个独一无 二的礼物「 真理戒指 」，戴在手上会增加不少功力。



Magic Rock – 神奇之石任务

任务取得方式

完成水源之毒任务之後，去跟 Griswold the Blacksmith 谈话 他会要求您帮他找到 这块石头。

任务内容提示

这块石头会出现在第五层的某个角落中如果第五层没有就到第六层找看看，是一个长的像陨石状，石头类的东西。

战利品

找到石头後，把它交给 Griswold the Blacksmith，他会给你一个叫 Empyrean Band 的物品，也有可能是其它的物品好像会随著游戏而给你不同的东西。

Valor －勇猛任务

任务取得方式

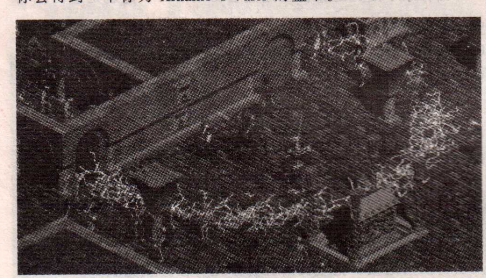
在第五层中，你会找到一本放在架子上的书，去读它，它会告诉你一些事情，同时您也 取得了这个任务。

任务内容提示

在第五层中，有三个房间分别存放著叫 Bloodstones －血石的红色宝石，把它找出来，然後把这三颗宝石放到一个叫作 Pedestal of Blood 的架子上，任务就完成了。要怎麽放上去呢？把红色宝石放在行囊内，然後去点一下那个架子，宝石就会自然的放上去了，不过一定要先去读那本书取得任务，不然宝石是放 不上去的。

战利品

当你把三颗血石都放到架子上之後，就会出现一个通道你会得到一个称为 Arkaine's Valor 的盔甲。



Chamber of Bone －人骨之室任务

任务取得方式

在第六层的时候，你会遇到一本书，去读它，你便会得到有关 Chamber of Bone 的相关故事，一定要念了这本书你才能进入 Chamber of bone， 否则你只是会围著一面墙打转，不得其门而入。

任务内容提示

同样的，进去之後把所有的敌人通通杀光就可以了。

战利品

房间里面有两个拉杆，拉动之後，会有一些物品，其中有一本是 guardian spell，不过可能会随著不同的游戏或人物而有所不同吧！

Gharbad The Weak －弱者贾巴

任务取得方式

这可能称不上是个任务，当你到第四层的时候，会遇到一个向你求情的怪物 那就是弱者贾巴。

任务内容提示

遇到这号人物之後，它会向你苦苦哀求好几次，要小心这是它的苦肉计。用意在 骗取你的同情心，回来找它几次，最



後它会突然的向你攻击，这时马上毫不犹豫地杀了它。

战利品

魔法物品两种（随机）

Halls of the Blind －盲人会堂

任务取得方式

应该是在第七层吧？也可能会出现在别层，去读一本放在架子上的大书，你便会得到这个任务。

任务内容提示

在第七层的时候，找到一个由四个方形结合在一起的多边形房间，里面有很多那种黄色的潜行者，就是那种会突然出现在你眼前然後攻击你的怪东东，搜索那四个房间，你便会找到你的战利品。

战利品

Optic Amulet 护身符

Zhar the Mad －疯狂渣子

任务取得方式

在地下八层的时候，有个房间内有书柜，你便会碰到这号人物。

任务内容提示

如果你不去动那个房间里面的书，基本上他只是会跟你扯东扯西的，也不会 攻击你，可是你只要动了书柜上的书，他就会骂你一声，然後用他毕生学来 的法术攻击你，怎麽办？把他杀了吧！

战利品

一些魔法物品还有一本魔法书。

Anvil of Fury －愤怒之砚任务

任务取得方式

当你回到小镇，有一次跟武器店的老板 Griswold the Blacksmith 聊天的时候，它会拜托你帮它找个铁砚，它可以利用这个铁砚造个威力强大的武器。

任务内容提示

你可以在地下地十层中找到这块铁砚，它是放在一块被许多火山熔岩所环绕的一块小半岛上，小岛上有一大群乱七八糟的怪物，可以用 fireball 和 charged bolt spell 和他们『对河开战』，特别是 charge bolt spell 可以多多利用。

战利品

拿到铁砚之後，赶快拿去给武器店的老板吧！它会帮你铸造一个称为 Griswald's edge 的武器给你。

Ogden's Sign －奥格登印记

任务取得方式

有一次跟 Ogden 讲话的时候，他会跟你说他的『招牌』不见了，请你帮他找回来。如果他都没有跟你提起这个任务，那就等到了到第四层，再去跟他谈谈吧！

任务内容提示

在地下四层的时候，先去跟 Snotspill 谈话（一个长得有点黑的老大），然後找到一个由 Overlords 看守的箱子，里面有印记把印记拿去还给 Ogden 。最後去把 Snotspill 杀了，任务就完成了。

战利品

你会从 Ogden 那里得到 Harlequin Crest 头盔，当你杀掉 Snotspill 的时候你也可以由它那里得到 Ice Shank 这个武器。

Curse of King Leoric －李欧王的诅咒

任务取得方式：

直接到第三层，好像也可以从治疗师那里得到任务。

任务内容提示

当你到第三层的时候，先找到 King Leoric's Tomb 的入口，大概是在出口的往下两个房间再向左一个房间的墙上吧！进入之後，你会遇到许多骷髅怪物，不要犹豫，赶快杀了他们，当你到了中央的房间，你会遇到更多的骷髅。如果你对自己的人物并不是有太大的信心的话，先站在门口不要进去，用一些远程的武器，如“弓箭或是法术”先杀掉一些骷髅再进到房间里面去，在里面，你会发现在东西边的房间内各有一个人骨拉杆，东边房间那个拉 杆拉动之後，有个门会打开 ，你会看到一个箱子，里面会有一些有用的东西可以帮你打败骷髅王，西边房 间 那 个 拉 杆拉动之後会打开通往骷髅王和它众多部下的通道。

这个任务里面最好用的法术是 holybolt 和 firebolt 法术，等级越高，效力越 大，在这些骷髅中。有个骷髅王（ skeleton king ），您必需把它杀了才能完成这个任务，它比其它的骷髅看起来更高大、更强壮，和它保持一段距离，同时 使用 holy bolts 法术，应该是很容易消灭它的，记住，先把骷髅王杀了，再去 杀那些部下，否则骷髅王会在旁边狠狠地给你致命的一击。

战利品：

你会得到一顶『不死之冠』，你也可以在北边的房间找到一些魔法物品，如果你把吊在四个角落十字架上的骷髅都砍下来的话，会有一个秘密通道打开，让 你通到东边的大房间去。

Black Mushroom

任务取得方式

先在地下十层找到 Fungal Tome 这本书，你会发现好像不能读也不能做什麽， 把这本书拿回小镇给 Adria the Witch 女巫看看，她会跟你解释书本的内容， 同时给你一个任务。

任务内容提示

回到地下十层，找到黑蘑菇（一大堆在地上，看起来好像矿石，不太像是蘑 菇，可能外国古代的蘑菇都是那样子吧！）然後带回去给女巫，她会告诉你治疗师 Pepin 的 需要。去找 Pepin 谈谈，他会跟你要「恶魔脑 」（ demon brain ）。回到地下层，杀光所有的恶魔，会在地上看到有个『脑状 』的东西（可能你不会在第十层 就找到，那就到下面一层去。如果还是没有，就再往下一层，依此类推）， 把恶魔脑带回去给治疗师 Pepin 。

战利品

把恶魔脑拿去给 Pepin ，他会给你很有用的药水，再把药水拿去给女巫，她会告诉你，她不需要这个药水，然後你把要药水喝了，可以让你所有的属性永远 地增加 3 分。

Lachdanan －拉但南骑士任务

任务取得方式：

到地下十五层的时候，你会遇到 Lachdanan 骑士，（这个任务有时候不会出现）。

任务内容提示

他会要求你帮他找个『黄金药水 』，您可以在地下十五层找得到，找到之後， 拿去给他，你会给你应有的奖赏。

战利品

他会给你 Veil of Stell ，非常优异的防护性装备。

Archbishop Lazarus －拉萨禄枢机主教

任务取得方式

当你到过了地下十五层的时候，你应该会找一个像国王权杖的东西，带著权 杖，回去找 Pepin the Healer ，他会告诉你他真实的身分，并且给你这个 任务，要你去找 Lazarus 主教。

任务内容提示

回到地下十五层，在有个大卫之星符号的地上附近会出现一个红色的通道。从 通道进去，当你在杀怪物的过程中，会碰到不同的传送点，经由这些传送点 ，你会被传送到不同的地方，最後你会被 传送到 Lazarus 和他随从所在的地方。最後这个传送点，还会有恐怖的动画可以看，把 Lazarus 和它的两个大罗罗杀掉。

战利品

你会从 Lazarus 和它的两个罗罗身上得到三种不同的魔法用品

Diablo －暗黑破坏神完结篇

当你打败了 Lazarus 之後，第十六层的通道就会打开，在这一层中有非常多的 怪物，所以把你的小镇传输术准备好，以便不时之需，当你看见拉杆的时候，拉动拉杆以开启更多的房间，然後你会看见其它的拉杆。当然，就有更多的房 间可以开了。最後，你会打开 Diablo 的房间，哇！数目惊人的怪物，您可以施 一些火墙，如果您的防火能力还可以的话，诱导那些怪物经过火墙，可 以减少您的一些麻烦。 Diablo 则是好像不怕火也不不怕电， Holy bolt 还蛮有效的，当你把 Diablo 杀掉之後，就可以欣赏到游戏的结束画面了，好好享受吧！





爱恨交织

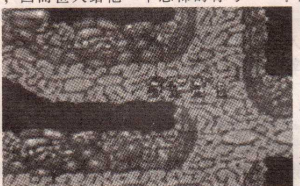
~米亚提斯的悲剧

魔神战记 II

责编：张志

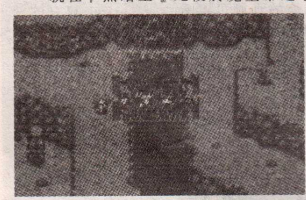
故事简介

神历1223年，『米亚提斯世界』出现了一个邪恶魔人『卡罗索多』，他杀害无数的生命，人民生活顿时陷入恐慌之中，因而世人给他一个恐怖的称号——『黑暗王』。



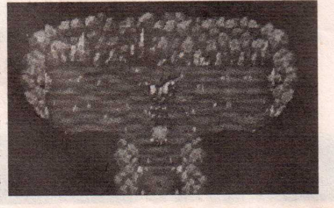
几年後，『黑暗王』突然由世界销声匿迹，当时魔族的统治者『魔皇帝』认为事有蹊跷，判定他可能是躲起来进行一项更恐怖之计画。於是魔皇帝开始设法想要找出『黑暗王』的行踪。经过了几个月，他们终於在一座深山中发现了『黑暗王』踪影，魔皇帝立即号召其他三大族（精灵族、龙族、人族）合作，在一场惨烈战斗後，成功将其实已痛改前非，归隐山林的『黑暗王』彻底消灭。

就在『黑暗王』死後於魔皇帝之手後的18年，一个神秘



传说出现在世上，传说中只要能收集三样「神器」，就可获得永恒的生命。这传说究竟自何而出，没人知道，而三样神器又是什麼，同样也无人知晓——但魔皇帝似乎对这件事呈现高度兴趣，积极派人搜寻，其他三族领导者则以高度的不安，密切注意著整个事件的发展……

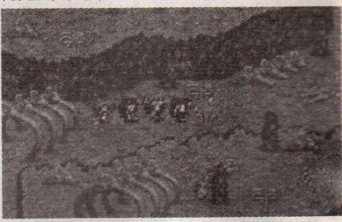
「亚特斯」原本是一位平凡的「保安队」队员。有一天，他的樵夫养父在山里中了毒，幸亏遇到了一位精灵「蓓莎」拿解药给他治疗，但当他回到家中，毒性又再度复发，不支昏倒，亚特斯便前往山里，想要寻找那位「精灵」，以向她再求解药。



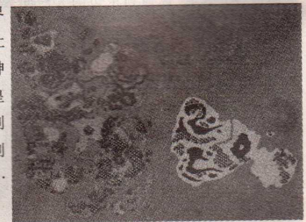
在山里，亚斯特发现一位女子正遭受坏人欺负，亚特斯助其击退敌人後，发现原来那女子正是他所要找的人——精灵蓓莎。蓓莎诊断亚特斯养父的病情後，告诉他说必需要能取得一种名为「蕨子花」的草药，才能完全治愈他养父所中的毒，亚特斯和蓓莎两人一同找到草药後，蓓莎向亚斯特表示说要回故乡「绿世界」，亚特斯便陪同蓓莎一块回乡，於是开始他的冒险旅程。



由於一次无意间在旅途路上窥见了魔族少女「蒂莉蕾」，因而引起蒂莉蕾的追杀，原来蒂莉蕾的部族规定，只要未婚女孩被男人看见，她就必需杀死那个男人，否则即要嫁给他，蒂莉蕾屡次想取亚斯特性命未果，最後反渐对他产生情感，情愫暗生。但事实上，妖精蓓莎也对亚斯特有著难以割舍的爱，三人间产生微妙的三角关系，纠葛难分。



另一方面，就在冒险的过程中，主角一行人背後一个可怕阴谋正在酝酿当中，原来魔皇帝此时为了获得不死力量以征服世界，正在展开「三神器」的寻找行动，亚斯特此时洞悉自己的身世之谜，并发现「三神器」的恐怖秘密。原来「三神器」是一个黑暗中的邪恶力量为了支配世界，利用皇帝的野心，让三样不能凑在一起的神器聚集，为了阻止魔皇帝的愚行，亚斯特赶到魔皇帝面前，但没想到一个新悲剧於焉开始……



人物一览及系统简介

亚特斯　人类



18岁，从小就是孤儿，被一名樵夫「鲁尔」发现带回抚养长大。亲生父母不详，从小就与「鲁尔」的亲生女儿「艾琳」一家三人一起生活。富有正义感，喜欢打抱不平，16岁时进入「拉达拉斯城」的「保安队」，目前是下一届队长的最有希望人选。

★擅长雷电系魔法

蓓莎　精灵族



16岁，出生於妖精森林「绿世界」，出生当天天相异常，黑紫色的乌云笼罩著天空，雷电交加。「精灵女王」对「蓓莎」施予守护法术後，异常现象才消失。在16岁时，有一群异族军队前来「绿世界」抓补蓓莎，在混乱之中，蓓莎所幸逃出。

★擅长水系魔法

朵蜜拉　龙族



?岁，谜一样的身份，但却是关系於世界安危的重要人物，一切的资料都是谜。个性沈默，在「火龙洞窟」遇见朵蜜拉後，与主角们一同旅行。

★擅长火系魔法

亚娜妲　兽人族



17岁，兽人族的女战士，也是「兽人王」的女儿。年纪虽然小，但是有「神兽战士」之称号，堪称兽人族一战士，做事一板一眼，毫不拖泥带水。

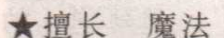
★擅长岩系魔法，但其他魔法总类则几乎都不会。

蒂莉蕾



16岁，个性娇纵，似乎是有钱人家的小孩，随从一大堆，贴身护卫也不少，对於想要的东西，无论如何一定不惜任何代价去得到，生性残忍。

剧情走向以主角四人之间的爱情发展为主轴，游戏中能感受到，如浪漫小说般浓厚的儿女情长，也有波涛壮烈，攸关国仇家恨的大事，剧情著重感情的铺陈，儿女私情与国仇家恨的冲击，在男女之爱、亲情之爱、君臣之情……间不断交互纠葛交缠，关系错综复杂，令人难以割舍……故事中有许多支线单元，可让玩家体验到许多不同的剧情感觉，以及寻找强力武器或特殊物品的乐趣。此外还有巧妙的谜题安排，这全看玩家们自己如何去动脑啦！



火王　魔皇帝四大将之一



正直内向，内心一直不赞同魔皇帝之作为，但被其发现有二心，将之囚禁。

★擅长火系魔法

水王　魔皇帝四大将之一



貌美如花，外表冰冷，但内心却……

★擅长冰系魔法

雷王　魔皇帝四大将之一



魔皇帝得力助手，替其对外寻找三大神器，法力高深。

★擅长雷系魔法

妖王　魔皇帝四大将之一



魔皇帝的狗头军师，表面忠心，其实一肚子坏水，居心不良，似乎暗地在进行可怕的阴谋。

★擅长　魔法

人类首领『那德王』



主要居住在北方大陆『瑟络易大陆』与南方大陆『欧毕尔大陆』，是人数最多的一个种族。

兽人首领『兽人王』



一头狮子脸，骁勇善战，族人外貌一半像人一半像动物，好客热情，但对异族人有强烈的戒心。生而孔武有力，性情较粗暴，主要居住在北方大陆与南方大陆的交界处。

魔之子　萨兹



魔皇帝之子，禀性纯良，多次对主角一行人手下留情，与朵蜜拉似乎是旧识，两人的关系是……

战斗系统

完全改善『魔神战记』一代里面玩家所提出来的缺失，并加强战斗的表现，丰富的全动画魔法，和不同武器造型之攻击动作。

『魔神战记2』里敌人的种类为一代的三倍，魔法的总数量也高达120种以上，魔法的属性丰富多变，计有、火、水、风、岩、雷、金、暗、圣等八大类，玩家需施予敌人相克属性的魔法才能给予重击。其他还有许多『魔法物品』，可使出一般魔法所无之功能，也就是说当魔法值不多时，可以多买一些魔法物品，来对付凶狠的怪物，以克服魔法力不足之窘境。

战斗时，敌人也会使用魔法或特殊攻击技能来对付主角们，所以当面对这类型的敌人时，一定要先将之打倒！平衡性的练功设定，不会让玩家苦於练功 .... 能顺著剧情一直发展下去，不会有一再被练功打断剧情的感觉。

阿猫阿狗 TUN·TOWN

游戏简介

如果哪天 RPG 的主角不再是「勇者」或「侠客」，RPG 的背景不再是「中世纪」或「武林」，主角的同伴不再是「魔法师」或「战士」，那 RPG 会变成怎麽样的一个情形？到底有没有这一种可能呢？请放心，这里要为各位介绍的，就是这麽一个在我们国内游戏史上，最颠覆传统之「新型态 RPG」——『阿猫阿狗』(Tun Town)。

『阿猫阿狗』故事发生在一个与世无争，平静淳朴的小镇—『木桶镇』。有一天，小镇上突然发生一件「惊天动地」的大事—猫群造反，它们群起作乱，抢夺商店，袭击路人，所有的人都对此束手无策，主角乐乐，是一个天生拥有和动物沟通能力的十二岁少年，他决心保卫自己的故乡，便勇敢挺身而出，四处奔波号召所有的狗，大家共同抵抗猫，『阿猫阿狗』的故事，就从此展开……

可能有的玩家会问，那《阿猫阿狗》会不会很奇怪呀！这点绝对别担心，因为『阿猫阿狗』虽然有许多新的突破，但结构上，它仍是一部非常『典型』的 RPG 作品，你必须去寻找伙伴，收集武器，战斗，解谜……等。只不过现在的伙伴，通通改成猫和狗，战斗改为猫狗大战，武器上，则大多变成一些生活化，无奇不有的东西，像铁丝改良的「强化伞」。胡椒粉和汽球结合的「胡椒炸弹」，将可乐罐猛摇後打开瓶子的『可乐炮』…等等。奇想天外，趣味十足，绝对让你耳目一新。

『阿猫阿狗』游戏整体充满狄斯奈卡通温馨可爱的风味，里头还有一天二十四小时的时间流动，每个路人都有自己的生活作息，人人不同，十分传神，近五十只以上的可爱小猫小狗们，现在正在这个温馨梦幻的世界里，等著您的大驾光临，请您绝对不要让它们失望哦！

人物简介

猫王

猫群的真正领导者，木桶镇『猫祸』之幕後主谋，面带南瓜头面具，行事诡异，具神秘力量，可支配猫群听它命令行动，推测可能拥有和乐乐相同可和动物沟通的能力…

黄金战舰

浑身金毛的大猫，木桶镇猫群之原老大，个性凶悍，战力强大，表面上顺服猫王，实际上则另有打算，一直企图伺机夺回自己原本之领导权。



乐乐



故事的主角，十二岁的明朗少年，富有正义感，天生拥有能和动物讲话的能力，不愿故乡『木桶镇』沦为猫群作乱下的牺牲品，挺身而出守卫自己的故乡。

大米

乐乐的第一号同伴，神气的『新新狗类』，自愿去帮乐乐带领更多狗加入，结果反而因它没大没小，不知轻重的态度，害得乐乐几乎和所有的狗结下梁子，是只成事不足，败事有余的呆狗。

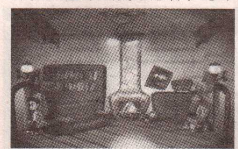
天使

女主角，原名叫「真梦」，是位可爱的女孩，因父母经常吵架，她便以昏迷不醒当做逃避，而无事的灵魂则平日兼差当天使，带领过世的镇民回到天国，拥有治疗的能力，是乐乐的重要伙伴。

三剑客

三只虽小，但却十分有原则的狗狗，支持狗老大「猫师」对猫群反抗到底，对那些失败主义，游移不定的夥伴们十分不屑，是乐乐後来获得狗们信任的重要桥梁。

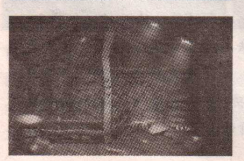
『阿猫阿狗』里的所有场景，都由美术人员经过 3D 仔细算图、绘成、背景采用双层卷动，细腻无比。尤其值得一提的是：他们配合每个镇民的不同工作和个性，每人的房间味道也都各个不同，从以下的图片中，您将可看见侦探的房间、书店、鞋店、咖啡屋、警察局、猪舍、女孩卧房……等等形形色色的房间，个性十足。看，连一个客厅，就有下面这么多种，间间别有风味，实在令人爱不忍释，忍不住反覆玩味再三。



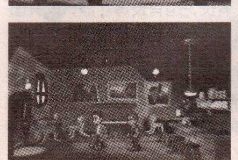


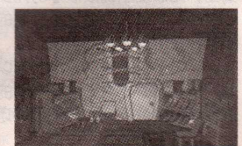




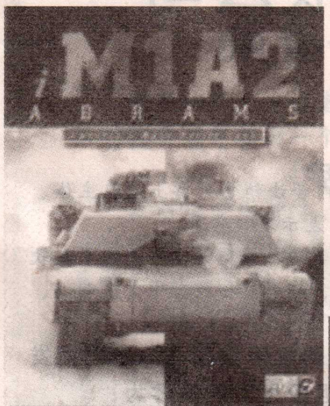




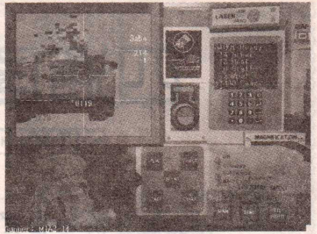




装甲雄师



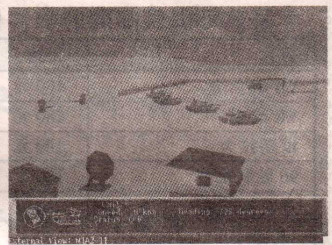
《iM1A2 Abrams》：采用最先进3－D绘画技术制作，模拟玩家驾驶美国陆军最先进战车。置身於世人关注的战事中，亲身改写历史，《iM1A2 Abrams》：模拟美国陆军主力战车－－"M1A2艾布兰战车"，玩家只要在车外或地图观点切换便可以指挥一排的四辆战车，或控制整个部队的行动，包括指挥其他的车辆、炮兵、直升机...等。此外也可以随时切换至车内任一乘员的位置如车长、炮手或驾驶体会每一职务的不同感受。《iM1A2 Abrams》：让玩家可以在世界上许多危机四起的区域出任务，从中东沙漠到乌克兰甚至巴尔干半岛，驾驶最先进的战斗车辆维护世界正义！



▲车长的位置设计与真实的坦克内部结构一样，相信玩家在熟练操作后能理解其中奥妙。

▼深夜的奇袭，静静的沙漠上坦克部队在前进，不知道这是否是大战向前奏呢？

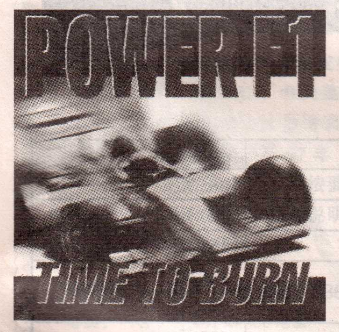




最低配置

Windows 95, Pentium－class CPU, 16 Mb RAM, SVGA video card, 2X or faster CD－ROM drive, Mouse and keyboard, optional joystick, Supports most popular sound cards.

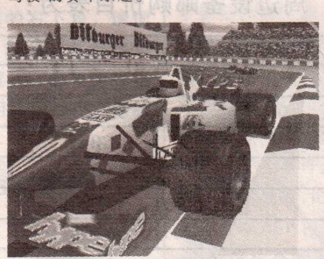
超级F1



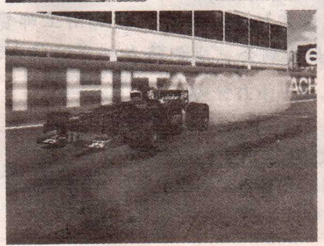
努力吧
胜利是属于你的！

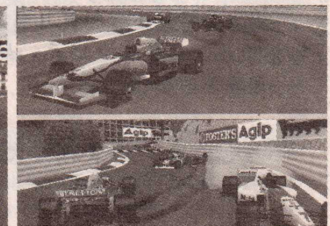
《POWER F1》：一款近日最惊人、最高速，破记录的F1赛车游戏。以1995车季资料为基础《POWER F1》忠实的模拟出车辆，车手以及跑道的一切，带领玩家进入一个有如大型电玩的赛车游戏，体验愉快的视觉感受及高速驾驶的赛车乐趣。











最低配置

SYSTEM：486/66 CPU, 8MB RAM, Dual Speed CD ROM, VGA and SVGA graphics, Supports Sound Blaster, Sound Blaster Pro and Gravis Ultra Sound PentiumTM 90 MHz or faster。

四通国际贸易有限公司

STONE International Trade Co Ltd

尊敬的世嘉土星机用户：

您好！

我公司现已正式取得日本世嘉公司的代理权，在中国境内合法销售世嘉土星机主体、软件、周边设备以及其它世嘉产品，在此对佻来函询问此事，表示衷心感谢。

我公司现在土星机主机的邮购价格为2400元（一台主机+四片价格为180元的正版软件），主机配置为：手柄一只，AV缆线一根，电源缆线一根，锂电池一枚，中文说明书、保修卡各一份。

目前可提供邮购的软件目录为：

名称	价格
VR战士2	180元
VR战警	180元
世嘉拉力	180元
96胜利足球	180元
月花雾幻谭	180元
VR小子	180元
梦之精灵	180元
翼龙2	180元
樱花大战	210元
电脑战机	210元
快打刑事	210元

新软件从五月起可做到与日本同期发售，近斯可出的软件为：

名称	价格
97胜利马王——最强马传说	338元
机动高速战	338元
高速之王	338元
BREAK POINT	388元



周边设备邮购价目表为：

名称	价格	名称	价格
手柄	190元	遥控手柄	385元
电影卡	1180元	3D手柄	290元
台式手柄	330元	RGB线	155元
光线枪	340元	AV线	145元
记忆卡	325元	S端子线	145元
六分插	290元	方向盘	485元

以上价格均不含邮费，如您需邮购，请在汇款时附上邮费，主机一台加100元，附件一个加50元，盘每张加15元，如有剩余，我们将在邮寄时将余款退还给您。

谢谢您的合作。

地　址：北京海淀大街2号四通大厦507室　　电话：62610156

联系人：雷洁　　邮编：100080

四通国际贸易有限公司

STONE International Trade Co Ltd

致世嘉土星(SEGASATURN)用户

四通国际贸易公司已由日本世嘉企业股份公司(SEGA ENTERPRISES LTD)正式授权，在中国境内独家代理世嘉土星主机及其软件，周边设备的销售业务。

现经我公司授权——

云南地区代理商： 昆明惠财电子有限责任公司 昆明强力经贸部
地址：昆明市北京路503－504号
联络电话：(0871)3187643(Fax)
邮编：650031
手提：1398719959
传呼：126－31036

京津地区代理商： 天津瑞鑫科工贸有限公司
办事处地址：北京市西城区旧鼓楼大街甲47号钟鼓楼商务会馆312室
联络电话：(010)64000498
联络人：刘小姐

北京地区指定经销商：
金太阳游戏精品店 北京市鼓楼东大街136号
TEL：(010)64042473
卡姆乐屋游戏机专卖店 北京市地安门外大街96号
TEL：(010)64042628
智慧游戏机专卖店 北京市鼓楼东大街149号
TEL：(010)64076291
神思游戏机专卖店 北京市地安门外大街65号
华顺成五金机电销售中心 北京市新街口南大街乙71号
TEL：(010)66163140

天津地区指定经销商： 海达电子经营部
地址：天津市和平区大沽路2号
TEL：(022)27307457

以上商家已取得我公司的正式授权，销售SEGA SATURN产品。我公司代理之SEGA SATURN产品保证原装进口，主机、配件均有明显防伪标记，同时主机配有中文说明书及中文保修卡，特提请广大消费者注意。

同时希望北京、天津及全国各地区目前未取得授权的土星产品销售商们尽快与我公司或我公司的地区代理商联系，以便早日取得合法的销售授权。

游戏一族

竭诚为广大玩友服务

本店是省内规模大、资历老、品种齐全的一家专卖店，自开业以来，深得广大迷友的厚爱，本店的宗旨是：全心全意为每一位顾客服务，力求做到价格更低、品种更全、质量更高。

主营项目：因以下商品的价格可能下调，所以请玩友来电来函咨询现价为准，本店会以最低价位出售。

主机	配件		
世嘉土星	土星原装手柄	土星 RGB 线	PS 记忆卡
PS 索尼	土星多功能手柄	土星光头	PS 光头
超任机	土星原装记忆卡	土星摇控手柄	GB 放大镜
世嘉 I II 型机	土星光枪	土星多人分叉器	GB 电源
任天堂 GB 手掌机	土星 3D 摇杆	土星加速卡	GB 皮套
世嘉 GG 彩色手掌机	土星金手指记忆卡	土星电影卡	GB 双打线
任 64 主机	土星街机摇杆	PS 原装及组装手柄	GB 充电电池
机皇 SNK 机	土星 S 端子线	PS 街机摇杆	GB 摇杆

以下软件均为本店新增品种，如需购精典老片，请查阅本刊二、三、四期。（另注：本店新片上市速度快，请来电咨询）

SS 游戏

命令与征服	音速小子	乌鸦	龙少女
苍穹红莲队	高达Ⅲ	疾风魔法大作战	神凰拳
新世纪福音战士 2	变形侠医	大航海时代	合金弹头
军事基地 51	对战拼图	三国志孔明传	惑星强袭
快打刑事	沙漠风暴	滑雪	钢铁孤独
黑色战机	太郎丸	电梯大战	音速之翼Ⅳ
重装机兵Ⅱ	火热火热 7	铁甲斗士	魔法双人组
洛克人 8 代	火爆摔跤	泡泡龙Ⅲ	豪血寺一族 3
大地女神	东京军队	死亡之舞	悠久幻想曲
幻想空间	MANXTT 电单车	花组通讯	机动战舰

PS 游戏

三国无双	叮当Ⅱ	高达Ⅲ	恶魔城
云海击落王	古惑狼	拯救 2 个小时	雷电 DX
天下制霸	三国志孔明传	红十字军	超级 HQ 追踪
机械兵团	魔法少女	地底世界	魔法双人组
F－1赛车	化解危机	天煞	新铁板阵
天旋地转	97NBA	对战战舰	浪漫传说
饿狼传说	洛克人赛车	人兽大战	皇牌空战Ⅴ

注意事项：1. 请外地玩友办理邮购时写清回邮地址、联系电话、姓名、机型、软件名称。
2. 来函咨询为提高效率，请写好回信名址，贴足邮票
3. 切勿在信中附款。

地址：河南郑州市京广北路 31 号附 5 号 游戏一族
邮编：450000
联系人：徐彤
热线电话：0371 － 7424153
传呼：0371 － 126 － 5011211
传真：0371 － 7424153
批发业务电话：0371 － 9002642



另一次生命·另一个梦

OTHER LIFE · OTHER DREAMS

这是由KONAMI公司制作的一款全新感觉的RPG游戏，虽发售日尚未确定，但已引起了不少玩家的关注。

故事以幻想世界为舞台，起点便是那座为沙漠所围绕的边境小镇—モンスバイア。在这里还有着被称作“魔物之塔”的建筑物，虽然它是各种魔物的老巢，但仍有不少胆大的冒险者进入其中，目的则是为了取得价值昂贵的魔物之印。小镇上，住着一位少年，他的曾是著名魔物猎人的父亲很早以前便去世了，于是少年便一心想成为父亲一样的魔物使者。这天，少年迎来了他的15岁生日，而他的冒险生涯也从此揭开了序幕！

火系魔法—炎之壁

火

先在自己身畔带起火的旋风，然后释放出击，将敌人包围在火墙之内。

水系魔法—水之壁

水

在敌人头顶先有水光闪动，然后便会出现巨大的水球将敌人笼罩其中，对火属性的敌人效果会极明显。

风系魔法—雷之壁

五芒星中放出致命的雷电攻击，对水属性的敌人有特效。

風

本游戏的主人公



■统一刊号：ISSN 1004-373X / CN 61-1224/TN ■邮发代号：52-126 ■定价：6.50元